LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

darkSector

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

Il Film Die Hard Vivere o Morire a soli 9,90 Euro in più! Chiedilo in edicola!

www.gamesvillage.it - Dicembre - n°175 - Edizione DVD - € 7,90

PROVATO IL SINGLE PLAYER!

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Guardie e ladri a 300 all'ora!

Collegati al Blog di GMC con un clic!

Per sapere come fare vai a pagina 12

RECENSITO!

FALLOUT NEW VEGAS

La storica serie torna a casa con il jackpot!

INOLTRE...

19 giochi recensiti tra cui
Medal of Honor
Lost Planet 2
Football Manager 2011
NBA 2K11
Lara Croft and the Guardian of Light

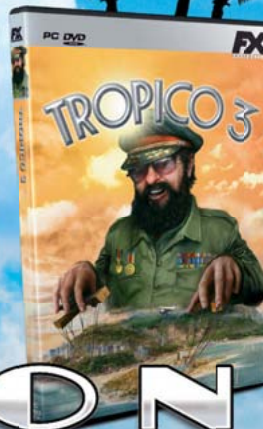
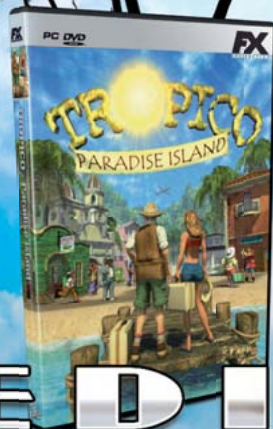
RECENSIONE ESCLUSIVA!

CALL OF DUTY BLACK OPS

Lo sparatutto militare fa ancora centro!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°175 - MENS - ANNO XIV-10 € 7,90

9 771125 601762 00175

Niente colori, tutto dipinto in nero. (Mick Jagger)

Benvenuto a Tropico

Signor Presidente, Tropico è un'isola nel cuore dei Caraibi. Un vero e proprio paradiso colmo di opportunità e ricchezze naturali.

Visita i suoi monumenti

Una perla nei Caraibi

Godi del potere assoluto

Signor Presidente, siamo ai suoi ordini. Costruisca la città in tutta libertà e detti leggi senza alcuna opposizione.

Costruisci la tua città

Vivi nel massimo lusso

Raggiungi la prosperità

Fai divertire i tuoi cittadini

Mantienilo a tutti i costi

Signor Presidente, ricordi che tutto è concesso per permanere al potere: alleanze, 'bustarelle', tasse, guardia personale, conti svizzeri...

Rafforza il tuo armamento

Proteggiti dai ribelli

Occhio alle tue decisioni

80 EDIFICI

LA VISIONE PIÙ IRONICA E DIVERTENTE DI UN DITTATORE IN UN REMOTO PARADISO

MANUALE A COLORI E ACCESSO AGLI INDIZI PER MANTENERTI AL POTERE

GRANDE LANCIO
28 - OTTOBRE - 2010
19'95€

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

Call of Duty Black Ops

IL CALENDARIO 3D DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *Call of Duty: Black Ops* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a **cartonenuovo@sprea.it**!

Patrician IV - pag. 36

Fallout: New Vegas - pag. 68

NBA 2K11 - pag. 74

Le prove di questo mese

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIV – N° 175 dicembre 2010

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "The Wall" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Us and Them" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "Run like hell" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "One of my turns" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

IMPAGINAZIONE
Luca "In the flesh" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "Convenzioni" Skulz, Alessandro "Alato" Galli, Nemesis, Roberto Camisana, Davide "Quedex" Giulivi, Paolo "Luce rossa" Cupola, Andrea Giongiani, Elisa "Alice" Leanza, Danilo "Post" Gabrielli, Enrico Vendramin, Antonio Colucci, Davide Massara, Marcello Cirillo, Mosè "Vegas" Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Pedro" Cardillo, Fabio "Tempo di record" Bortolotti, Tito "La lunga attesa" Parrello, Roberto Bruno, Claudio "Sun Tzu" Chianese, Raffaele d'Ettorre, Marco Calcaterra, Simona "Macarena" Maiorano

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.92432236
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **arretrati@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 5,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

Dai giochi alla realtà

L'evoluzione dei videogiochi è ancora più frenetica e veloce di quanto non sia la tecnologia: in soli venti anni, siamo passati da videogiochi "grandi" poche manciate di byte a mega produzioni multimilionarie in stile hollywoodiano.

Basta pensare a com'era *Doom* e a com'è *Black Ops*, o com'era *Ultima IV* e a com'è *Fallout New Vegas*. Proprio riflettendo su quanto sono cambiati i giochi, ci siamo resi conto che alcuni elementi che nel 1990 esistevano solo nei videogiochi o nei romanzi di fantascienza, oggi sono realtà. Per esempio, le mini-mappe, comodissime per trovare la strada nei dungeon più umidi o oscuri, o nei labirinti metropolitani dei primi *GTA*, oggi sono diventate gli onnipresenti navigatori satellitari: per una cifra relativamente abbordabile, possiamo spostarci per città e campagna guidati da satelliti invisibili. Oppure, i PDA presenti in molte avventure grafiche "futuristiche" oggi vengono addirittura superati dai cellulari dell'ultima generazione. Chi ha la fortuna di poter "giocare" con un iPad o un iPhone si renderà conto di quanto la realtà abbia superato le più incredibili profezie degli Anni '90. La linea delle auto di *Syndicate*, per chi se lo ricorda, oggi è comune e normale sulle nostre strade; e la Grande Rete unisce istantaneamente amici divisi nel mondo reale da oceani e continenti.

Il passaggio all'idea successiva è semplice: cosa ci piacerebbe veder realizzato nei prossimi anni, che esiste ora nei videogiochi? Per quanto ci riguarda, apprezzeremmo la bussola di *Fallout New Vegas*, che non solo mostra dove dobbiamo andare, ma anche dove sono i nemici più vicini. Purtroppo, oggi le insidie dobbiamo scoprirle giorno per giorno, mentre sarebbe così bello poterle almeno vedere arrivare. E, sempre evitando la catastrofe nucleare, vorremmo anche il "fast travel", così da schivare le lunghe code autunnali sotto la pioggia sulle tangenziali milanesi (o romane, o napoletane, ovviamente). Saremmo persino disposti a seguire le leggi di Bethesda, che ci impongono di viaggiare la prima volta che raggiungiamo una nuova zona, perché, dopo tutto, il viaggio è interessante come la vacanza, il più delle volte. Fateci sapere cosa ne pensate.

A proposito di novità e belle sorprese, quando questa rivista arriverà in edicola avrete già scoperto, con tutta probabilità, che GamesVillage.it è finalmente arrivato alla fase "finale", con un look rinnovato, nuove funzionalità, video in HD, e tutto quello che avremmo voluto avere dal primo giorno in cui ci siamo affacciati su Internet. Visitatelo e diteci la vostra! Come sempre, avrete a disposizione il forum, Facebook (Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale) e i commenti sul sito.

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

Per seguirci sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 12).

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

IL BLOG DI GMC

Per saperne di più sul nuovo Blog di GMC, correte a pagina 13 e all'indirizzo Internet: www.giochiperilmiocomputer.it

*Una piccola comunicazione di servizio ruba lo spazio d'apertura della rubrica della posta: sebbene lusingata dall'arrivo di tantissime mail inviate dal Blog di GMC (se ve lo siete perso sinora, digitate **www.giochiperilmiocomputer.it** all'interno del vostro browser Internet), vorrei avvisare i lettori che inviando al mio indirizzo eventuali richieste di numeri arretrati, abbonamenti e trucchi, c'è il rischio che tali mail rimangano inevase. Per tutti questi tipi di comunicazioni di servizio, quindi, scegliete con attenzione l'indirizzo di posta giusto fra quelli indicati sulla rivista, mi raccomando!*

AVVENTURE INGLESI

Carissima Nemesis,
sono un appassionato di videogiochi, in particolare di FPS e puzzle game (*Braid* in testa a tutti), ma anche delle avventure grafiche punta e clicca. Purtroppo, la mia ultima, bellissima esperienza risale al 1998 con *The Curse of Monkey Island:* fantastica avventura, da voi poco citata rispetto agli altri capitoli. Personalmente, trovo il terzo episodio fantastico e ho ancora la rivista con la recensione. È stato il gioco che mi ha fatto innamorare del genere, ma purtroppo non posso più giocarci con il mio Windows 7, se non con il supporto di Scumm o altre virtual machine. È possibile che, con tutta la tecnologia odierna, non si riesca a far girare normalmente un titolo vecchio sui nostri mostri di PC? Detto questo, vengo al punto: trovo incredibile e assurdo che io non possa più comprare un'avventura grafica. Sono praticamente tagliato fuori: il 90 per cento dei titoli in questione sono doppiati in inglese! Ma che senso ha? L'inglese lo conosco, ma non così bene da godermi un gioco simile, dove la parte audio ricopre un ruolo molto importante. Cos'è che impedisce a certi titoli di essere tradotti in italiano? Forse è una questione economica? A me, come credo a molti altri, non interessa niente dei semplici sottotitoli in italiano: non spenderò mai dei soldi per un gioco doppiato in inglese; è assurdo. Passino gli FPS, dove spari all'impazzata, e se i nemici implorano in italiano o in francese poco importa, ma insomma, le avventure grafiche! Una su dieci,

AVVENTURE INGLESI
Per godersi le avventure di Sam e Max sottotitolate nella propria lingua, i videogiocatori italiani devono pazientare qualche mese in più rispetto ai colleghi anglofoni.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

DESIDERIO RADIOATTIVO

Partiamo diretti, senza perderci in chiacchiere con il **Thread** "*S.T.A.L.K.E.R.* Quale prendere? Vale ancora la pena?", aperto da coach7290 nel **Canale** "Mondo Computer": Ora che ho la possibilità di giocarmelo decentemente, vorrei provare uno degli *S.T.A.L.K.E.R.*, il punto: è prendo direttamente l'ultimo uscito o il primo? Se mi convenisse il primo, ci sono dei Mod che lo migliorano anche graficamente? Comunque, sarei indirizzato verso *Call of Pripyat*. Voi che dite? Ultima cosa, è più o meno pesante di *Metro*?. Il nostro Bigbill non ha dubbi: Certo che ne vale la pena. Comincia dal primo, sono usciti molti Mod che migliorano sia la grafica, sia la giocabilità. Non ho mai giocato *Metro*, quindi non so farti il confronto per la pesantezza. Dello stesso avviso è anche MeG@SiMoNe: Li prendi tutti e 3 e li giochi in successione: *Shadow of Chernobyl*, *Clear Sky* e poi *Call of Pripyat*. È più leggero di *Metro 2033* e il motore è abbastanza scalabile, lascia perdere i Mod, almeno per la prima volta che li giochi.

Grande richiesta!

Ciao Nemesis!
Sono qui per farvi una richiesta bella e buona: perché non pubblicate mai articoli sui simulatori di volo? Da quando vi leggo (settembre 2006), non ho trovato notizie in merito a questa tipologia di giochi. Anni fa è uscito il simulatore di elicotteri *Black Shark*, di Eagle Dynamics, e non se n'è parlato, e ora sempre Eagle Dynamics sta pubblicando un bel titolo dalle grandi aspettative, *A-10C Warthog*, ma non trovo mai un articolo al riguardo. Come avrai intuito, sono un patito di simulazione di volo, in particolare di quella militare dove si abbattono aerei nemici e si bombarda a tappeto. Non sono un pazzo reduce del Vietnam, ma uno che avrebbe fatto una professione della carriera aeronautica. Al giorno d'oggi si possono avere dei prodotti che quasi 20 anni fa, graficamente parlando, non li possedevano nemmeno Boeing, Lockheed Martin, Grumman o addirittura la NASA. Oggi ci sono simulatori che danno veramente tanto. Frutto del grande lavoro di chi li sviluppa pur sapendo di realizzare un prodotto per una piccola fetta di giocatori nel mondo, allo stesso prezzo di un qualunque *Need for Speed* (che comunque apprezzo molto). Al giorno d'oggi, questi simulatori hanno una cabina di pilotaggio riprodotta perfettamente, che dà la possibilità di interagire con qualsiasi pulsante o levetta del pannello di comando di un vero aereo da caccia, o d'attacco al suolo. Come in tutti i giochi più conosciuti, per esempio *Modern Warfare 2*, il punto forte dei simulatori di volo è il multiplayer. Avreste mai creduto di poter vedere un air show virtuale? Ebbene sì, con i mezzi di oggi si può fare un air show e controllare un aereo come un pilota delle Frecce Tricolori. Credete stia scherzando? Cercate su YouTube, per esempio, "Virtual Blue Angels", e ditemi che ve ne pare. O, ancora, esercitazioni internazionali come le Red Flag... sono tutti eventi cui partecipano centinaia di piloti virtuali.
Nella Rete esistono "stormi virtuali" di tutte le nazioni e gusti. AMVI e VIAF che utilizzano il mitico *Falcon 4*; ADI e 53° Stormo Virtuale sull'ultima versione di *Lock On Flaming Cliffs 2* di Eagle Dynamics; 21° Gruppo Tigri con *Black Shark*; 6° Stormo Virtuale Diavoli Rossi su *IL-2 Sturmovik*, con aerei della Seconda Guerra Mondiale. E queste sono tutte comunità italiane!
Le comunità sono un pozzo di sapere per questo genere di gioco e farne parte rende meno complicato qualsiasi simulatore di volo, perché "chi ne sa" aiuta gli altri ad apprendere in fretta, senza dover leggere manuali interi di 500 pagine come accadeva prima. Naturalmente, prendere parte alle comunità è gratuito: basta solo acquistare il simulatore e un joystick.
Mi rendo conto di essermi fatto prendere la mano e di aver scritto un papiro. Comunque vada, sappiate che non smetterò di leggere la vostra rivista, perché è veramente fantastica. Grazie per i titoli che allegate ogni mese, che a volte sono delle vere e proprie piacevoli sorprese!

Giuseppe "Tournament"

Volare in formazione stando con i piedi per terra è possibile, grazie ai simulatori di volo.

Non consideriamo certo i simulatori di volo come un gioco/software di serie B, ma è indubbio che solletichino gli interessi di una fetta tutto sommato esigua del popolo dei videogiocatori. I titoli più interessanti sono stati oggetti delle nostre attenzioni, conquistandosi meritatissimi spazi e generose recensioni, ma talvolta capita anche a noi che qualcosa sfugga e che tocchi ai nostri lettori redarguirci e, perché no, istruirci sull'argomento. Confesso che ho sempre immaginato l'approccio ai simulatori di volo come qualcosa di solitario; invece, seguendo il tuo consiglio di fare una ricerca su YouTube, sono rimasta piacevolmente colpita dagli splendidi e realistici numeri che è possibile eseguire con una "formazione virtuale multigiocatore". Grazie per aver portato alla mia attenzione l'argomento, caro Giuseppe, è stata una gradita sorpresa.

"Tutto quello che faccio offline non viene registrato"

da Sempre la stessa storia – Claudio

forse, è doppiata in italiano, e così il cerchio si restringe molto. Anni fa avevo comprato *Runaway Road Adventure*, un titolo carino e in italiano: una rarità. A *Sam & Max* non ci posso giocare, e mi piacerebbe sapere quante persone in Italia proveranno l'ultimo episodio, visto che neanche i sottotitoli sono in italiano. Stessa cosa per i bellissimi seguiti di *Monkey Island*: non posso giocarci e non leggo neanche le recensioni, perché mi viene il nervoso sapendo che sono in inglese. Mi piacerebbe sapere il perché di tale scelta assurda. Capisco che ci siano problemi nel tradurre certe battute e via dicendo, ma pazienza: se una battuta viene meno spiritosa dell'originale si chiude un occhio, almeno possiamo giocarci!

steo-84

Caro Steo,
ti chiedi se uno dei freni alla traduzione (in italiano o in qualsiasi altra lingua diversa dell'inglese) di un gioco sia il costo del processo di localizzazione? Eccome se è così! Per inserire i tanto bistrattati sottotitoli in italiano bisogna tirare fuori dei bei soldini e la somma è proporzionale al quantitativo di testo da tradurre. Aggiungi, poi, i vari giorni di test linguistici specifici volti a controllare che le stringhe di testo non vengano visualizzate troncate, con errori o con orribili sovrapposizioni, e vedrai lievitare sensibilmente il conto. Le avventure grafiche, in particolare, sono proprio tra i giochi in cui la mole di lavoro per il team di localizzazione è più imponente. Immagina se tutti i dialoghi dovessero anche essere doppiati: altri soldi per gli studi,

IN BREVE

Ciao Nemesis,
sono un vostro lettore e mi complimento per la rivista, sicuramente la migliore del settore. Ti descrivo la mia perplessità: ho comprato il tanto atteso *F1 2010* di Codemaster, ottimo simulatore di Formula 1, e ho scoperto che il mio volante, un Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel, non è supportato. Faccio notare che mi risulta essere l'unico volante con impostazione da Formula 1, l'ho pagato, tre anni fa, la bellezza di 250 euro. E tra i volanti supportati ce ne sono alcuni che fanno ridere. Quello che ho io doveva essere il primo della lista, per i motivi sopra descritti, e invece non c'è. Devo acquistare un volante nuovo? Non ci credo! Piuttosto rinuncio al gioco. Illuminami Nemesis.
Grazie e buon lavoro.

Loris

MIGRAZIONE

Proseguiamo con la nostra esplorazione del **Canale** "Mondo Computer" del Forum di GamesVillage.it e andiamo a scoprire cosa scrive Stiv nel suo **Thread** "Gli FPS su PC sono finiti, spazio alle console": Vorrei parlare di un articolo pubblicato da un noto sito di computer, dove si dice che chi prova un FPS su console difficilmente torna al PC. Kudo Tsunoda di Microsoft Game Studios, intervistato sull'evoluzione di Kinect, ha fatto un'importante quanto discutibile dichiarazione, che riguarda anche il futuro dei giochi su PC...
Le reazioni in rapida successione: Ale_Zakko: Be', non mi stupirei di milioni di utenti online su *Modern Warfare 2*... si legge da tutte le parti quanti milioni di console ci sono nel mondo, quanti giocano online e, soprattutto, quante vendite ha fatto questo videogioco; smokingman: Non dico che su 360 non ci siano ottimi FPS, anche perché alla fine sono gli stessi che escono su PC (almeno il 95%). Dico che, lasciando perdere il paragone PC-Console, su 360 ci sono sparatutto molto più belli di *Halo*. La I.A. avanzata non basta per fare di un gioco il migliore esponente del proprio genere. La saga di *Halo* non vale quanto *BioShock*, tanto per fare un esempio).

"Il punto forte dei simulatori di volo è il multiplayer"

da Grande richiesta – Giuseppe "Tournament"

per la direzione, per gli attori. E, soprattutto, altro tempo, che come ben dice un famoso adagio, è denaro anche lui. È quasi inevitabile, quindi, che per quei giochi non destinati a spiccare nei grafici delle vendite, i sottotitoli siano il giusto compromesso. So che non ti farà piacere leggerlo, ma il mio consiglio è approfittare di queste occasioni per aumentare la tua dimestichezza con l'inglese. Tu scrivi che in un FPS riesci ad accettare il doppiaggio in lingua straniera, e in un'avventura grafica no. Riflettendoci, però, a me sembrerebbe più logico il contrario. Un'avventura ti dà modo di assistere a dialoghi il più delle volte lenti e comprensibili, e con un po' di buona volontà puoi riuscire ad affinare la tua comprensione delle parole straniere. Riguardo *Sam & Max*, invece, magari non è il caso di disperare: forse ci sarà da aspettare, ma è possibile che anche gli ultimi episodi vengano pubblicati in una versione con i sottotitoli in italiano.

La redazione risponde Sempre la stessa storia

Cara Nemesis,
le riscrivo. Passi pure la mia e-mail ad altri suoi colleghi, se almeno uno di voi mi può rispondere sinceramente. Ridico sempre le stesse cose, ma per un appassionato di giochi per PC non è un momento facile, anche se lei mi aveva detto "passerà!".
Dei titoli allegati alla rivista ne giocherò sì e no tre in un anno, gli altri non mi piacciono. Questione di gusti. Da gennaio a oggi ho acquistato solo due giochi, mentre in passato sarebbero stati almeno sette. Non sono ricco, ma avere il gioco originale mi dà una sensazione di possesso meravigliosa: piuttosto rinuncio ad altro. Ma parliamo di connessioni Internet. In Italia non sono in molti a poter avere una connessione decente. Per esempio, io ho una chiavetta USB che viaggia al massimo a 0,7 MB e con cui scarico al massimo a 60 KB. Wow!
Ma almeno ce l'ho. Altri non se la possono permettere, se consideri che costa 20 euro per 100 ore di navigazione che vengono scalate dal credito a blocchi di quindici minuti.
Arrivo al dunque: mi è arrivato a casa il numero di GMC con la recensione di *StarCraft II* e c'è scritto che basta creare un account, registrarsi online e poi, volendo, si può giocare offline. Ho acquistato il gioco, creato l'account, scaricato tre patch in una settimana, scritto ai signori di Blizzard, ma ogni volta che volevo giocare dovevo connettermi. Altro che "basta la prima volta": se mi connetto dieci minuti per accedere a Battle.net per poi disconnettermi, tutto quello che faccio offline non viene registrato. In pratica, la modalità single player salva le partite e puoi giocare tranquillamente, dopo un breve accesso a Internet, ma tutti i progressi che fai – medaglie, ritratti e quant'altro (leggi: gli Achievement) – non vengono salvati. In apparenza hai un gioco che non segue la moda dettata da Ubisoft, ma, in qualche modo, fa anche di peggio, perché ti dà l'illusione di poter fare tutto offline, e invece ti ritrovi con un gioco "storpiato". Dopo tutti i bei discorsi di Blizzard, che si vantava di non essere come Ubisoft. Fine della storia. E sulla vostra rivista condannate giustamente i pirati, ma non difendete noi onesti, trovando sempre delle giustificazioni per la condotta degli editori di videogiochi. Gente come voi, che ha una voce in questo mondo, perché non pronuncia almeno delle parole di disappunto nei confronti di questa situazione e non elogia, per esempio, EA, che prima si comportava come gli altri, ma ora ha cambiato politica? Anzi, no, mi sbaglio: non è EA che ha capito; è BioWare che ha imposto un cambiamento.
Se volessi, potrei andare da un tizio a caso e farmi dare il gioco copiato che funziona anche senza connessione. Alla fine, sai a cosa servono tante protezioni? A farci arrabbiare e scrivere mail di protesta come questa.
Distinti saluti.

Claudio

Caro Claudio,
pare che tu sia riuscito ad attivare correttamente la modalità offline di *StarCraft II*. A differenza di altri titoli – quelli targati Ubisoft, per esempio – il gioco Blizzard non necessita di una connessione continua alla Grande Rete. D'altra parte, però, gli Achievement sono legati al profilo Battle.net, e dunque richiedono una connessione attiva. Questo perché si tratta, principalmente, di riconoscimenti interni alla community, una sorta di medaglie da mostrare con orgoglio agli altri utenti. Come dici anche tu, la modalità offline permette di salvare le partite e di accedere a ogni aspetto del gioco single player, ma, per quanto riguarda l'universo multigiocatore, che comprende anche gli Achievement, la connessione è ovviamente d'obbligo. Si tratta, inoltre, di una misura di sicurezza per impedire che i giocatori più furbi conseguano i propri Achievement tramite cheat e gabole di ogni genere.

Claudio Chianese

Per un'esperienza di gioco completa a *StarCraft II*, che comprende anche i vari Achievement, è necessaria una connessione permanente.

CASUAL O HARDCORE GAMER?

Carissima Nemesis,
oggetto dei miei deliri mentali sarà oggi un dubbio che ogni tanto mi assale. In diverse riviste (fortunatamente su GMC meno che

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

PRENDO IL METRO?

Chiudiamo la rassegna dal Forum di GamesVillage.it, questo mese dedicata per intero al **Canale** "Mondo Computer", con il **Thread** "Necessito di un consiglio flash!" a cura di BloodyEyes87: È molto probabile che mi compri *Metro 2033*. Mi sapete dire se è un po' più longevo della media; se c'è abbastanza libertà d'azione? Ne vale la pena? È un bel gioco?
Torna a dire la sua l'amico Chobeat: Non è longevo, non c'è libertà d'azione. Accidenti che giudizio severo, come dice Dynamite Crippler: Un po' eccessivo... Dura sulle 10 ore (credo) ed è lineare, comunque. L'ultima voce in merito è quella di MeG@SiMoNe: Il gameplay, al contrario di quanto si dice, è ben fatto, le meccaniche di shooting sono praticamente le stesse di *S.T.A.L.K.E.R.* Il problema del gioco è che è molto corto.

NON MORTI CHE PASSIONE
Abbiamo recensito *Dead Rising 2* sul numero di novembre di GMC, apprezzandone la vena grottesca e "fracassona".

sulle altre) si disquisisce spesso della differenza tra hardcore gamer e casual gamer. Questi ultimi, a volte, vengono definiti più o meno velatamente dei "giocatori di serie B". Ora mi chiedo: dopo più di 20 anni trascorsi a giocare con qualsiasi aggeggio che trasudi silicio da ogni poro, sono un casual gamer o un hardcore gamer? Partiamo dalle definizioni. Credo di aver capito che hardcore gamer è colui che ha il PC super pompato, "fragga di brutto" sugli FPS, passa le nottate su *WOW* e non si sogna né di mangiare, né di dormire se prima non ha passato quel maledetto livello. Il "casual gamer" è, in genere, la signorina che di questa roba non capisce nulla, ma si diverte tanto quando fa una partitina a *Habbo Hotel* o (se proprio vogliamo spingerci oltre) a *Maple Story*.
Bene, vediamo il mio caso: gli FPS non mi piacciono, partiamo già male. Però, mi piacciono molti titoloni a cinque stelle tipo *Mass Effect* che è in parte FPS, ma ha anche una buona dose di storia, oppure *Assassin's Creed II*, o *Mirror's Edge*. Questo farebbe di me un hardcore gamer, no? Allora, come mai, quando ho scoperto su Kongregate *Toss the Turtle* o *Infection Complete*, ho tirato le due di notte? Come mai passo anche le ore a giocare a *Bejeweled*, *Trine*, *Plants vs Zombies* oppure a *Eufloria*? Be', sono giunto alla conclusione di essere arrivato al Nirvana del videogiocatore. Ormai lavoro da tanti anni e non ho più tempo di trascorrere i pomeriggi a giocare, quindi quello che chiedo a un gioco è semplicemente che mi fornisca divertimento. Non frustrazione per aver ripetuto mille volte quell'azione, non disturbi ossessivi compulsivi per passare lo stramaledetto livello. Nel poco tempo libero che ho a disposizione voglio divertirmi e basta. Voglio un gioco che sia un minimo originale, vuoi per un concept innovativo, vuoi per la storia affascinante, vuoi per la libertà d'azione che ti lascia. Per esempio, ho giocato molto volentieri a *Dreamfall*, perché ha una trama meravigliosa. Mi è piaciuto *Aquaria* perché ha un concept assolutamente originale. Non mi piace *Call of Duty* perché fa parte di quei giochi tutti uguali in cui devi fare sempre la stessa cosa, con una grafica in pompa magna, ma senza un minimo d'innovazione. E se trovo un livello un po' troppo difficile, metto su un cheat mode e procedo, perché sono più interessato

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

NON MORTI CHE PASSIONE

Non sarà il gioco dell'anno, ma *Dead Rising 2* si merita di sicuro un **Thread** Ufficiale nel Forum di GamesVillage.it, un **Thread** come quello aperto da LueDiPa e nel quale c1cc10 così ha sentenziato: Sono molto scettico su questo gioco. Dai pochi video che ho visto, ho potuto notare che gli zombi sono fermi lì, ad attendere di essere falciati con mezzi di fortuna arrangiati con fantasia. È tutto qui il gameplay? Squarciare Non Morti con un rastrello attaccato con il chewing-gum a un aspirapolvere?
No, come dice Black Eagle: È un gioco eccezionale. Ho avuto modo di provarlo sul mio computer, giusto per vedere quanto avrei dovuto ridere... è un portatile e neanche recente, però alcuni giochi li tira ancora bene. Questo no, è fluido fino a quando non c'è nessuno, ma appena ci sono più di 30 zombi inizia ad andare al rallentatore. Mi sa che dovrò prendermelo per forza per 360.

IN BREVE

Dopo una veloce consultazione con l'amico e collega Alberto Falchi, decisamente ferrato sull'argomento, il verdetto è che non devi rinunciare né al gioco, né al volante. Corri alla rubrica Schermo Blu, a pagina 55, dove il buon Quedex spiega nel dettaglio la procedura necessaria per far "vedere" il tuo volante al gioco di Codemasters.

Ciao Nemesis,
anche se è la prima volta che ti scrivo, è molto tempo che seguo la vostra rivista e oggi mi sono decisa a chiedere il tuo aiuto. Tempo addietro, ho giocato a *Uru: Ages Beyond Myst*, mi è piaciuto molto e da allora ho cercato di recuperare tutti gli altri giochi della serie *Myst*, senza tanto successo, a dire il vero. Ora ti chiedo: mi puoi consigliare qualche altro gioco che assomigli alla serie *Myst*? Perché non ne ho proprio trovato nessuno. Ti ringrazio in anticipo e faccio i complimenti a te e a tutta la redazione per il lavoro che svolgete.
Grazie.
Michela

Mia cara Michela, perché accontentarsi di "un gioco simile a *Myst*" quando si ha a portata di mano l'originale? Puoi acquistare i due remake del primo capitolo (*Myst Masterpiece Edition* e *Real Myst*, una versione del gioco che usa una grafica 3D in tempo reale al posto dei vecchi fondali pre-renderizzati) e il sequel *Riven* sul sito www.gog.com, a poco meno di 6 euro l'uno. Se preferisci, *Real Myst* e *Riven* sono disponibili anche su Steam. O, ancora, puoi fare un giro sui siti Internet Play.com e Amazon.com per trovare tutti gli altri capitoli in versione confezionata e persino una raccolta pubblicata in onore del decimo anniversario del gioco!

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

CONSIGLI PER... LA VENDITA!

Di solito, in "Mondo Computer" trattiamo i consigli per gli acquisti, ma nel caso di Autior e del suo **Thread** "Vendere *Guild Wars*. Consigli?" ci vediamo costretti a fare un'eccezione. Il nostro amico ci racconta che: Dando uno sguardo ai miei giochi, noto un titolo che avevo quasi dimenticato di possedere: *Guild Wars*. Ricordo di averlo abbandonato dopo qualche mese di gioco, e da lì buio totale. Oggi, a distanza di diversi anni, lo ritrovo magicamente e penso che forse sia il caso di venderlo. Le mie domande sono: 1) La security key è adesso collegata per sempre al mio account ed è quindi inutile, o è possibile cambiare l'indirizzo e-mail cui è legata? 2) Posso vendere solo la key senza il gioco? 3) La mia è la primissima versione (quindi priva delle espansioni), a quanto posso venderla?. Le risposte di Chobeat: 1) Non è riutilizzabile, 2) No, visto che non serve a niente. 3) A niente, è illegale.

CASUAL O HARDCORE GAMER?
Croce e delizia del popolo di Facebook, *Farmville* è il paradiso del giocatore occasionale. Ma non solo.

"Voglio divertirmi e basta"

da Casual o hardcore gamer – Jekko

a vedere come il gioco può stupirmi, piuttosto che provare a fare 100 volte quella maledetta mossa che il programmatore ha previsto io debba compiere in quel momento. Spesso mi sento come "oppresso" dai titoloni, perché so che se li inizio ci devo dedicare una certa quantità minima di tempo, altrimenti non raggiungo il checkpoint dove posso salvare e, la volta seguente, devo rifare tutto. Sarò un giocatore anomalo, non lo so, ma non posso permettermi di lasciarmi stressare anche dai videogiochi, che dovrebbero essere fatti per divertirmi e rilassarmi. A me piace così, e se non farò mai parte dell'élite dei giocatori puristi, pazienza; sono certo di divertirmi più di loro. Un abbraccio.

Jekko

La tua descrizione non mi pare per nulla quella di un cosiddetto giocatore occasionale, caro Jekko. Non credo che si possa parlare di una distinzione netta "da vocabolario" fra i due termini, ma ti dirò quella che è la mia opinione e, credo, quella della maggior parte dei miei colleghi. Per definirsi hardcore non è necessario farsi venire le occhiaie giocando fino alle tre del mattino, né snobbare con aria di sufficienza tutti quei titoli che non richiedono numeri da prestigiatori con mouse e tastiera. Sai quanti miei amici e colleghi (che di certo non sono giocatori dell'ultimo minuto) non perdono occasione per farsi una partita con i giochetti di Facebook? Sono le stesse persone che hanno gamerscore da spavento su LIVE e che hanno iniziato a scrivere recensioni di videogiochi anni e anni fa. Il casual gamer preferisce fare il Sudoku o scoprire la propria età cerebrale sul DS. Insomma, in quanto "occasionali", questi giocatori si avvicinano al mondo virtuale solo... "occasionalmente", appunto! Magari si fanno una partita a *PES* ogni tanto, oppure non hanno mai preso in mano un gamepad, ma su *Farmville* sanno il fatto loro. Probabilmente non sarai il più indefesso dei videogiocatori, ma mi sembri un buon compromesso fra i due lati opposti della barricata. Ti chiamerò "normal gamer"!

GIOCHI COMPUTER

GMC SU facebook

GMC è anche su Facebook! La pagina "fan" ufficiale è:

"Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale"

Vi aspettiamo numerosi, fateci sentire il vostro supporto!

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

TECNOLOGIA INTERCAMBIABILE

Ormai, PC e console non sono più strumenti in competizione nelle case dei nostri lettori, non di tutti per lo meno, quindi capita anche di trovare dei **Thread** come quello di SnO_Opzzzz, intitolato "Giochi PC con controller Xbox 360": Ogni volta che vedo il mio controller sulla scrivania, mi vien voglia di prenderlo, ma non ho giochi abbastanza belli per usarlo! Chi mi consiglia dei titoli per PC per cui valga proprio la pena di usare il buon joypad? Tenete conto che ho già giocato a *Prototype*, *Devil May Cry 4* e *LEGO Batman*. Bucciamarcia ti suggerisce di provare: *Freespace 2*, il miglior simulatore spaziale mai esistito, è vecchiotto e lo puoi trovare su gog.com alla stracciata cifra di 6 dollari (e c'è pure un Mod che ti mette la campagna del primo *Freespace* con tanto di espansione, quindi hai due giochi in uno). L'ho provato con tutte e tre le periferiche (mouse+tastiera, pad e joystick per simulatori di volo) e con il pad rende molto di più. Aucool_is_good, invece, dice che: Gli FPS ti conviene continuare a giocarli con mouse e tastiera, anche se molti ormai supportano il pad del 360. Per i free roaming, tutti i *GTA* lo supportano e per i giochi alla *DMC* potresti provare *Darksiders*.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

MA STUDIARE, INVECE?

Ed eccolo, finalmente, il nostro **Thread** in stile consigli per gli acquisti. L'autore è salvotuttointer e il tema è "Consiglio giochi in LAN!": Volevo un consiglio su qualche gioco da prendere. Mi sono trasferito (causa università) in casa con altri 4 amici e avevamo pensato di giocare collegando i computer in LAN. Non sono molto pratico, ma vorrei imparare e fare qualcosa di divertente in casa. Giocare ognuno dal proprio PC a giochi di guerra (conosco *CounterStrike Source* e *Call of Duty*), di strategia in tempo reale o di corse automobilistiche. Ci sono titoli che permettono di giocare in LAN?. Una risposta per tutte è quella di AdamWarlock: Gioco in LAN almeno 2/3 volte a settimana. Per gli FPS ci orientiamo su *COD 4*; altra opzione è *TimeShift*, un FPS nella media che grazie al fatto che si può bloccare il tempo in determinate occasioni, mischia le carte e si dimostra divertente. Per gli sportivi ci buttiamo su *PES* e *FIFA*, attualmente stiamo provando *FIFA 11* e devo dire che è molto carino; se poi cerchi l'immersione totale, un'esperienza da non perdere è *Football Manager*. Se, invece, vuoi un gioco di guida, mi son sempre buttato su quelli più vecchiotti, perché alcuni di essi sono ancora oggi incredibilmente belli in LAN: provate un *Need For Speed: Porsche Challenge*, o un *LEGO Racer* o, meglio, un *Re-Volt*.

Redattori Per Gioco Discworld Noir

ISPIRATO

ai romanzi di Terry Pratchett, *Discworld Noir* è il terzo videogioco nella serie *Discworld*, anche se slegato dalle avventure del mago Scuotivento (Rincewind in inglese) dei primi due titoli.
Chi non conoscesse l'ambientazione di Discworld, sappia che è un mondo piatto e tondo come un disco, retto sul dorso di 4 elefanti che poggiano a loro volta sul dorso di una tartaruga enorme, la Grande A'Tuin, la quale nuota nello spazio profondo verso una destinazione nota solo a lei. Sul mondo disco esistono svariate regioni, regni e città stato che rammentano e occhieggiano a regni, città e civiltà esistenti o esistite, tutte portate alle estreme conseguenze dalle regole folli del mondo disco e dalle proprie caratteristiche. Questa ambientazione è una parodia del genere fantasy classico di Howard e delle opere di Tolkien, ma attinge anche da Lovecraft, Shakespeare, i miti, il folklore e le fiabe, utilizzandoli talvolta per creare dei paralleli satirici con questioni attuali. Ci ritroveremo nella città di Ankh – Morphork, che, come nelle migliori tradizioni noir, sarà sempre oscura, piovosa e dominata dalla corruzione e dalla criminalità, e impersoneremo l'unico e squattrinato investigatore privato del MondoDisco, Lewton, un antieroe sarcastico e disilluso.
Un giorno, la noiosità della sua routine quotidiana viene spezzata dall'arrivo dell'affascinante Carlotta, che lo incaricherà di ritrovare Mundy, il suo "amante", del quale ha perso le tracce da quando è approdato in città grazie alla Milka, la nave con la quale ha viaggiato. Ci ritroveremo, così, a vivere una storia che ci porterà a risolvere molti altri casi che si intrecceranno con quello principale e che si dipanerà attraverso mille colpi di scena, contornati da un "umorismo noir" che più di una volta ci strapperà una risata. *Discword Noir* non è la classica avventura basata solo sulla combinazione o sulla giusta collocazione degli oggetti presenti nell'inventario, ma gli enigmi volgono molto spesso più sui dialoghi. Quando riceveremo un'informazione o un indizio utile, Lewton l'annoterà sul taccuino, e da qui partiranno i dialoghi con gli altri personaggi in base all'argomento scelto. Per quanto riguarda la grafica, *Discworld Noir* propone personaggi 3D e fondali 2D molto belli e diversificati; inoltre, essendo un titolo tipicamente noir, per tutto il gioco la grafica tende al buio con una pioggia battente. Qualche piccolo difetto lo si può riscontrare nelle animazioni che, a volte, faranno muovere i personaggi in maniera un po' legnosa, e nei filmati, che seppur veloci e fluidi, sono un po' troppo scuri. I personaggi sono un'altra chicca del gioco: la città di Ankh – Morphork è animata da tantissime specie diverse con cui interagire oltre agli umani: come Nani, Gargoyle, Troll e Mezz'Elfi. La loro realizzazione tecnica, poi, è molto "cartoonesca", e riesce a coniugare l'atmosfera noir alla base del gioco con un umorismo diffuso, che vi strapperà più di una risata.
Le musiche di *Discworld Noir* sono molto affascinanti e immersive, i pezzi blues e jazz che accompagnano le varie ambientazioni sono semplicemente fantastici e si adattano all'ambiente in maniera superba.
La versione italiana presenta solo i sottotitoli nella nostra lingua, mentre le voci sono rimaste in inglese. Il personaggio di Lewton è reso molto bene, ma l'assenza di un numero adeguato di doppiatori e la notevole inclinazione a un accento britannico rendono le voci dei personaggi un po' noiose e ripetitive. In conclusione, *Discworld Noir* è un gioco d'investigazione molto intrigante e che ha i propri punti di forza nella bellissima e solida vicenda, negli enigmi innovativi e mai banali, in un umorismo calzante e a volte semplicemente superbo, e in personaggi azzeccati e molto divertenti. Poche le ombre (come i dialoghi estremamente lunghi), che non riescono però a inficiare la bellezza complessiva del titolo.

Sermor

Lewton, con il suo immancabile cappello e l'impermeabile da investigatore.

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Andrea
Dan Adina
Filippo Quartararo
Luca Puddu
Massimo Traini
Mirò
Mr. Potato
Minz
Nicolò Tomasi
One Desire
SamFish
Tes

Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

All'interno della rivista si trovano dei "quadrati magici" chiamati **QR**, acronimo di **Quick Response**, che consentono di accedere velocemente a contenuti esclusivi.
Per visualizzarli è necessario avere uno **smartphone** o cellulare abilitato alla connessione Internet.

Ecco cosa bisogna fare per accedere ai contenuti esclusivi di **GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**

1● Scaricare e installare il programma gratuito i-nigma

La procedura deve essere effettuata solo la prima volta.
Una volta scaricato e installato il programma per la lettura dei codici QR questo funzionerà per ogni successiva lettura.
Il programma per leggere i QR funziona su tutti i cellulari e smartphone dotati di fotocamera e connessione a Internet.
Per ottenere il software, basta inviare un SMS al numero **0044 7797 882325** per aprire la pagina Web da cui scaricare il programma adatto al proprio smartphone. Oppure è possibile collegarsi dal proprio cellulare al sito **www.i-nigma.mobi**. Così facendo, verrà individuato automaticamente il sistema operativo dello smartphone e installata la versione corretta di i-nigma.

2● Inquadrare e scattare

Dopo aver premuto l'icona del programma i-nigma non resta che puntare la fotocamera del dispositivo sul codice QR, avendo cura di restare a circa 10-15 cm dalla pagina della rivista, schermo del computer o iPad, e premere il pulsante **Leggi Codice**. Per conferma, si dovrà premere ora il pulsante **Accedi a Internet**. Qualora si voglia velocizzare questo secondo passaggio, occorre abilitare la voce **Nessuna conferma** all'interno del pannello **Impostazione** e poi **Connessione a Internet**.

I costi per la visualizzazione del contenuto variano in base al singolo piano tariffario dell'utilizzatore.

Giochi per il Mio Computer
IL BLOG

Quante volte vi siete chiesti quali tumultuosi flussi di notizie, incombenze e interessi animino la redazione di GMC? Ebbene, da oggi la risposta a questi interrogativi esiste ed è a portata di clic. Seguiteci alla scoperta del Blog di GMC!

Il Blog di GMC

La vostra rivista di videogiochi per PC preferita vi porta ogni mese news, anteprime esclusive e recensioni scrupolose. Non vi basta? Volete vivere della vita di redazione giorno per giorno? Conoscere quali sono i titoli più attesi dai vostri beniamini? Sapere in anteprima che giochi sono finiti tra le loro grinfie? Scoprire in quale angolo del Globo sono stati spediti i vostri intrepidi reporter? Allora non avete scelta, dovete visitare il Blog di GMC, all'indirizzo **www.giochiperilmiocomputer.it**. Abbiamo deciso di aprire questa nuova finestra su Giochi per il Mio Computer a chi ci dimostra, mese dopo mese, il proprio affetto. Seguiteci attraverso le sezioni del Blog. Leggete, commentate, votate e condividete con noi la passione che ci fa scrivere, e vivere, di videogiochi.

Barra di navigazione

In questa barra sono presenti, a portata di mouse, i collegamenti diretti alla **pagina principale**, al **Feed RSS** per essere sempre aggiornati sul Blog, allo spazio per **inviare una mail alla redazione**, al **Forum di GamesVillage** (magari per partecipare a una discussione sull'ultimo Post), all'elenco dei **sondaggi** proposti e alla zona in cui **creare un proprio profilo utente**. C'è anche la possibilità di effettuare una **ricerca tra i contenuti del Blog**.

Hot News

Le notizie più importanti del momento. Tutto quello che bisogna sapere passa per le Hot News del Blog di GMC. Un clic e verrete portati dentro la notizia, su **GamesVillage.it**.

I Post

Il Blog di GMC è un po' come un taccuino di viaggio. Tra i suoi **Post** troverete le novità che ci hanno colpito, le impressioni su un gioco o su un fenomeno legato al nostro hobby preferito, ma anche contest e consigli. Cliccando sulle icone presenti nella barra rossa di separazione, potrete condividere il **Post** sui vostri account legati ai social network più diffusi. Registrandovi al Blog, sarete liberi di scrivere anche i vostri commenti in merito al **Post**. Non vediamo l'ora di leggere le vostre opinioni!

La redazione presenta

Ci sono **Post** che sarebbe un peccato perdersi. Si alternano in questa zona. Potete aspettare che passino nella finestra principale, oppure puntare con il mouse sui numeri che compaiono in basso a destra.

Login

Per commentare i **Post** e partecipare ai **Sondaggi** lanciati dalla redazione di GMC, è sufficiente creare un profilo (da qui o dalla **Barra di navigazione**) registrandosi con un nome utente e un indirizzo e-mail valido.

Blog Sections

Il Blog di GMC è comodamente consultabile per **Sezioni**, che racchiudono i **Post** suddivisi per argomento. In **Stiamo Aspettando** vi raccontiamo quali titoli non vediamo l'ora di giocare e perché, in **Voci dalla Rete** troverete le notizie che ci hanno maggiormente colpito, mentre in **Arrivati e Installati** vi diremo cosa è arrivato sulle scrivanie della redazione, pronto per essere testato a fondo. **GMC nel Mondo** racconta dei viaggi, futuri o in corso, che ci portano a svelare i segreti dei giochi in uscita, mentre **Hardware** solleticherà il vostro palato di appassionati di tecnologia videoludica. **Mathom**, infine, è un angolo a tema libero, in cui sono racchiusi anche sogni a occhi aperti e brevi momenti di follia.

Ultimo Sondaggio

I **Sondaggi** lanciati dalla redazione vi chiedono di esprimere il vostro parere su argomenti che reputiamo importanti per la passione che ci unisce nel segno dei videogiochi su PC. Se volete partecipare al **Sondaggio** in corso, non dovete fare altro che registrarvi e votare.

Seguici su...

I social network su cui è presente GMC. Vi ricordiamo che la pagina "fan" ufficiale di Giochi per il Mio Computer su Facebook è: **Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale.**

GMC Sfogliabile

Una chicca per i lettori che ci seguono sul Blog. GMC vi offre un assaggio del **nuovo numero in edicola**, comodamente consultabile sfogliandone le pagine **in formato PDF**.

Subito sul Blog di GMC!

Per volare senza indugio sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina **12**).

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT

WARHAMMER 40.000 DARK MILLENNIUM ONLINE

"Warhammer 40.000" entra nell'arena dei MMOG. E saranno guai per tutti!

SVILUPPATORE VIGIL GAMES **GENERE** MMOG
CASA THQ **INTERNET** www.darkmillenniumonline.com

MARTELLI DA GUERRA NEL FUTURO

"Warhammer 40.000" è un gioco strategico di miniature ideato da Games Workshop nel 1987, come variante futuristica di "Warhammer Fantasy". Da allora sono state pubblicate cinque edizioni. Dopo il successo ottenuto tra gli appassionati dei giochi da tavolo, il marchio, al pari della sua controparte fantasy, è sbarcato anche in ambito videoludico, dando vita a una vasta schiera di prodotti, soprattutto RTS. *Dark Millennium Online* è il primo MMOG ispirato all'universo di "Warhammer 40.000".

WARHAMMER 40.000: DARK MILLENNIUM ONLINE VI FARÀ GUERREGGIARE PERCHÉ:

- **È realizzato dagli stessi autori di *Darksiders*.**
- **Ricrea online, e al meglio, il mondo di Games Workshop.**
- **Fa dell'azione il proprio punto di forza.**
- **Vuole superare gli ormai stantii schemi dei MMOG.**

DA circa un lustro, i Massively Multiplayer Online Game (MMOG) hanno invaso il panorama videoludico per PC, issandosi a mattatori del mercato.

Da *World of Warcraft* in poi, molti celebri marchi si sono cimentati con alterne fortune con un genere di grande successo, ma di non facile metabolizzazione. Blizzard a parte, infatti, poche sono state le software house in grado di produrre qualcosa di davvero valido ed equilibrato. Il successo di *WoW*, d'altro canto, ha avuto un effetto negativo su molte produzioni, semplicemente appiattitesi su uno schema vincente ma che, ripetuto all'infinito, non poteva che stancare.

È da queste premesse che parte l'avventura in salsa online di "Warhammer 40.000", il celebre marchio di Games Workshop pronto a sbarcare nell'affollato settore. In cabina di regia ci sono i ragazzi di Vigil Games, capaci di stupire il mondo con *Darksiders*, loro lavoro d'esordio. La ricerca dell'originalità, una volta tanto, pare essere l'aspetto che più sta a cuore alla software house statunitense. In effetti, Vigil tiene a chiarire subito che, per questioni di stile, uno Space Marine non potrà mai intraprendere banali quest che comportino, per esempio, l'uccisione di dieci lupi (tipica richiesta per personaggi di basso livello nei giochi di ruolo online che vanno per la maggiore). Anche la classica interfaccia da MMOG, stracolma di icone, è nel mirino dei

"SARÀ PROFONDAMENTE CENTRATO SU DINAMICITÀ E GUERRA GENERALIZZATA"

ragazzi di Vigil, desiderosi di creare qualcosa di molto più snello e votato all'azione. Mantenendo i caratteri del GdR, sia chiaro. Non spariranno, infatti, le statistiche e le abilità incrementabili, come la tradizione insegna. Stesso discorso per la presenza di negozi e di apposite aree dove creare oggetti da utilizzare in prima persona o da rivendere ad altri giocatori.

L'inclinazione all'azione di *Warhammer 40.000: Dark Millennium Online* è evidente anche nelle meccaniche più intime del gioco: laddove altri MMOG danno ampio spazio a fasi "pacifiche", con frequenti intermezzi fatti di chat, shopping e amenità varie, il lavoro di Vigil sarà profondamente centrato su dinamicità e guerra generalizzata. Del resto, l'universo di "Warhammer" è per definizione un luogo dove la guerra permea ogni cosa. Ampio spazio, quindi, alle battaglie su vasta scala, agli scontri PvP (che vedono i giocatori combattere tra loro) e a tutto ciò che i fan del celebre marchio hanno imparato ad amare nel corso degli anni. Non temete, però: chi ama esplorare avrà comunque pane per i propri denti.

Le razze in campo, il numero di livelli e mille altri aspetti importanti del gioco restano ancora top secret, ma siamo certi che nei prossimi mesi THQ e Vigil sapranno placare la nostra sete di conoscenza! GIOCHI COMPUTER

I fan di "Warhammer 40.000" non faticheranno a riconoscere le classiche razze.

Il gioco sarà fortemente votato all'azione più sfrenata.

I Titani saranno controllabili dal giocatore.

Non mancheranno momenti... caldi!

DATA DI USCITA 2012

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Vigil Games
- **Provenienza:** Austin (Stati Uniti)
- **Inizio carriera:** 2005
- **Storia:** Formata da gente con un passato nel mondo dei fumetti e da transfughi di NCsoft, Vigil ha per ora al proprio attivo un solo titolo, l'acclamato *Darksiders*
- **Li conosciamo per:** *Darksiders*

ATTENDERE PREGO!

Manca ancora molto all'uscita del gioco, per il momento fissata per un generico 2012.

Questo mese, le News si aprono con un grande annuncio di Valve, che con un ripescaggio eccellente si riconferma una paladina del videogioco su PC. Nel frattempo, Blizzard mostra le sue ultime trovate in occasione del BlizzCon, che come sempre porta una vagonata di novità per i nostri compagni di giochi. Buona lettura!

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

A cura di Fabio Bortolotti

Strategia in tempo reale

DOTA 2

Un Mod per domarci, un seguito per ghermirci, e al PC incatenarci.

GALLERY

LA storia di *Defence of the Ancients*, meglio noto come *DOTA*, risale ai tempi di *Warcraft III*, e precisamente a un Mod amatoriale che ne stravolgeva lo stile, affidando ai giocatori il controllo di un singolo eroe.

Abbandonando buona parte delle meccaniche del titolo originale, le partite proponevano dei feroci 6 contro 6, in cui i partecipanti collaboravano tra loro, facendo evolvere i loro avatar e aiutando delle ondate di creature controllate dal computer, scagliate all'attacco della base nemica. Il Mod in questione divenne rapidamente il più gettonato su Battle.net e, grazie a una serie di sapienti e continui aggiornamenti, è rimasto sulla cresta dell'onda fino al giorno d'oggi, divenendo una delle discipline dei World Cyber Games e ispirando una serie di imitatori, come *Demigod*.

Mesi fa avevamo ipotizzato un ritorno di *DOTA*, proprio sulle pagine delle News, riportando la notizia dell'assunzione di Icefrog (nickname di uno dei creatori del Mod) presso le file di Valve, e ora, come da copione, ecco un annuncio ufficiale. Valve non è andata certo per il sottile, e ha deciso di rimanere fedele al nome originale, proponendo un seguito completamente aderente agli schemi che hanno conquistato i vecchi fan. *DOTA 2* funzionerà esattamente come il suo predecessore, ma invece di essere vincolato al vetusto motore di *Warcraft III* e alle sue limitazioni, sarà sviluppato da zero sul Source di Valve. A parte questa chiara innovazione, che implica una grafica al passo con i tempi e una gestione più agile e precisa delle abilità più complicate, buona parte degli elementi del vecchio *DOTA* verranno importati direttamente, come per esempio i cento eroi disponibili, e i percorsi delle mappe.

"*DOTA 2* funzionerà esattamente come il suo predecessore"

In buona sostanza, un giocatore esperto passerà al secondo episodio nel giro di pochi minuti, trovandosi perfettamente a casa. La vera innovazione riguarda la dimensione sociale, per la quale Valve sta lavorando a un aggiornamento di Steamworks, con l'intento di creare un sistema che ricompensi i giocatori per ogni apporto significativo dato alla community. I dettagli in proposito sono ancora fumosi, ma l'idea ci sembra la perfetta controparte per un gioco che, di fatto, è nato da un pugno di modder appassionati.

GIOCHI COMPUTER

Strategia in tempo reale

BLIZZARD DOTA

Blizzard raccoglie il guanto della sfida.

"Depositare il nome DOTA come marchio registrato non ci sembra la cosa giusta da fare. È strano che Valve voglia ottenerne l'esclusività, specie considerando che si tratta di un prodotto che, fino a oggi, è stato disponibile gratuitamente per noi e tutti i membri della comunità di *Warcraft III*".

Sono parole di Rob Pardo, lead designer di *World of Warcraft* nonché vice presidente di Blizzard, che in occasione della BlizzCon non ha perso occasione di rispondere all'aggressiva mossa di Valve. Una risposta decisa, che profila uno scenario inedito nella storia recente dell'industria videoludica: anche Blizzard sta lavorando al suo *DOTA*, che uscirà nei prossimi mesi sotto forma di mappa custom per *StarCraft II*, insieme ad altri tre interessanti Mod. Le meccaniche di gioco saranno sostanzialmente le stesse di un tempo, ma gli eroi coinvolti saranno delle all-star di tutti i marchi di Blizzard. Tanto per capirci, il demo visto alla BlizzCon ha mostrato a un pubblico adorante una battaglia con Raynor, Zeratul e Kerrigan (*StarCraft*) contro Sylvanas e Muradin

In *DOTA* troveremo, oltre ai classici personaggi Blizzard, degli eroi umoristici, come un cucciolo di tauren con un'armatura da space marine.

(*Warcraft*), con uno stile che Chris Sagatay, producer di *StarCraft II*, ha paragonato al famoso *Super Smash Bros.* di Nintendo, un picchiaduro in cui tutte le mascotte della grande N se le suonano di santa ragione. Chi vincerà? Valve o Blizzard? È un po' come chiedersi chi vincerebbe in uno scontro tra Mazinga Z e Goldrake. E, come si suol dire, comunque vada, per noi videogiocatori sarà un successo.

Data di uscita: "nei prossimi mesi"
Internet: http://us.blizzard.com/blizzcon/

GdR d'azione

DIABLO III

Ovvero: come cacciare demoni a colpi di mouse.

L'altro piatto forte della BlizzCon è stato *Diablo III*, che, tanto per la cronaca, non ha ancora una data d'uscita ufficiale (il solito "quando sarà pronto" di Blizzard).

L'annuncio principale riguarda il Demon Hunter, ossia il cacciatore di demoni, la quinta e ultima classe giocabile di questo terzo capitolo. Si tratta di un eroe concentrato sul combattimento a distanza, che è andato a sostituire quello che nei piani originali di Blizzard doveva essere un più anonimo ranger. Parlare del Demon Hunter ha dato occasione anche di rivedere nel dettaglio il sistema che regolerà la crescita degli eroi e le loro abilità. Avremo a disposizione sette slot, nei quali collocare delle abilità scelte tra quelle disponibili, sbloccate con il progresso nel gioco. A ciò si aggiungono le rune, che se affiancate alle abilità attive le modificheranno radicalmente, mutandone gli effetti o la potenza. Le combinazioni possibili tra abilità e rune, stando ai matematici di Blizzard, sono poco

I talismani avranno un loro spazio dedicato, con una serie di slot liberi, e quindi non occuperanno preziose caselle dell'inventario.

meno di 97 miliardi, un numero abbastanza grande da garantire divertimento e varietà nella nuova modalità PvP. Si tratta di un'arena in cui i giocatori si sfideranno in feroci partite, tre contro tre, utilizzando i loro eroi della campagna principale. Manca un sistema di classifiche simile a quello di *StarCraft II*, ma ci sarà un servizio di matchmaking per trovare sfidanti al proprio livello.

Data di uscita: "Quando sarà pronto"
Internet: http://us.blizzard.com/diablo3

USCIRÀ QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
007 Blood Stone	Activision Blizzard	Novembre	● arancione
Age of Empires Online	Microsoft	2011	● verde
Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	Inizio 2011	● arancione
Batman: Arkham City	Warner Interactive	Autunno	● verde
BioShock Infinite	2K Games	2012	● rosso
Brink	Bethesda	Autunno	● arancione
Crysis 2	EA	25 Marzo	● verde
Dark Spore	EA	Febbraio 2011	● arancione
Dead Space 2	EA	25 Gennaio	● verde
Deus Ex: Human Revolution	Eidos	2011	● rosso
Diablo III	Activision Blizzard	2011	● arancione
Dragon Age II	EA	Marzo 2011	● verde
Duke Nukem Forever	Take Two	Metà 2011	● arancione
F.3.A.R.	Warner Interactive	Fine 2010	● verde
Fable III	Microsoft	2011	● arancione
Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	2011	● arancione
Guild Wars 2	NCsoft	2011	● verde
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2011	● rosso
Homefront	THQ	2011	● verde
Hunted: The Demon's Forge	Bethesda	Inizio 2011	● arancione
Il Signore degli Anelli: La Guerra del Nord	Warner	2011	● arancione
I Pirati dei Caraibi: L'Armata dei Dannati	Disney Interactive Studios	Autunno	● arancione
Max Payne 3	Take Two	Fine 2010	● rosso
Might & Magic: Heroes VI	Ubisoft	2011	● arancione
Rage	EA	2011	● arancione
Shogun 2: Total War	Sega	2011	● verde
Spec Ops: The Line	2K Games	2011	● arancione
Star Wars The Old Republic	EA	2011	● verde
Super Street Fighter IV	Capcom	2010	● arancione
The Sims: Medieval	EA	2011	● arancione
The Witcher 2	Namco Bandai	Metà 2011	● arancione
Test Drive Unlimited 2	Namco Bandai	2011	● verde
TRON: Evolution	Disney Interactive	Dicembre	● verde
True Crime Hong Kong	Activision Blizzard	Fine 2010	● verde
Warhammer 40.000: Dark Millennium Online	THQ	2012	● arancione
Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Metà 2011	● arancione
World of Warcraft: Cataclysm	Activision Blizzard	Fine 2010	● verde
XCOM	2K Games	2011	● rosso

Gioco di ruolo

DRAGON AGE II

Edizione di lusso per il gioco di ruolo di BioWare.

Electronic Arts e BioWare hanno annunciato la BioWare Signature Edition di *Dragon Age II*.

Si tratta di un'edizione limitata, disponibile senza costi aggiuntivi per chi prenoterà il gioco prima dell'11 gennaio 2011. Oltre al gioco vero e proprio, la signature includerà un codice per scaricare nuove missioni, la colonna sonora in formato digitale, un personaggio giocabile aggiuntivo e un intero arsenale di armi. In buona sostanza, si tratta della classica mossa che ricompensa con beni ingame la fedeltà dei fan, disposti a investire nel gioco ancor prima che sia uscito. Questa volta, però, la quantità di contenuti sembra notevole, e potrebbe avere senso anche per chi di solito snobba i preordini.

Ecco la prestigiosa copertina: semplice, minimale e ricca di stile.

Data di uscita: 2011
Internet: http://dragonage.bioware.com

Gioco di ruolo

DRAKENSANG: THE PHILEASSON SAGA

Espansione e Collectors per il nuovo Drakensang.

***The Phileasson Saga* è la prima espansione ufficiale di *Drakensang: The River of Time*, prequel del primo *Drakensang*, e sarà presto disponibile in lingua italiana grazie a FX Interactive.**

A novembre, infatti, sarà disponibile a 9,95 euro, da sola, oppure nella versione da collezionisti di *The River of Time*, che includerà anche il gioco vero e proprio, l'espansione e il primo episodio della saga, al prezzo di 19,95 euro, un'occasione che gli appassionati di questo GdR "vecchia scuola" sapranno cogliere al volo. Ci aspetta una nuova epopea con Asleif Phileasson, uno dei più noti eroi dell'universo di "The Dark Eye" (gioco di ruolo cartaceo, molto popolare in Germania, nel quale si ambienta *Drakensang*). Una sua misteriosa scommessa lo porterà in giro per il continente di Aventuria, alla scoperta di nuove creature, culture e tesori.

FX Interactive porterà nei negozi del nostro Paese una nuova espansione e un bundle a basso prezzo.

Data di uscita: novembre
Internet: www.drakensang.com

Azione

IL SIGNORE DEGLI ANELLI LA GUERRA DEL NORD

Ancora immagini per il nuovo gioco Tolkieniano.

Warner Bros ci ha fatto avere alcune nuove immagini dedicate a *Il Signore degli Anelli: La Guerra del Nord*, gioco d'azione con elementi da GdR ambientato nel mitico universo narrativo di J.R.R. Tolkien, in arrivo nel 2011.

Il gioco sarà basato strettamente sulle licenze ufficiali (Warner Bros. ha i diritti sia per lo sfruttamento dell'opera letteraria, sia dei film) e permetterà di sfidare le forze di Sauron con una modalità cooperativa per tre giocatori. La moda de "Il Signore degli Anelli" non è più forte come ai tempi della trilogia di Peter Jackson, ma con il film de "Lo Hobbit" in lavorazione, il mondo di Tolkien potrebbe di nuovo imporsi nel mondo dell'entertainment. Le nuove immagini del gioco mostrano un approccio molto fedele allo stile dei film, specie nel design di creature come gli Uruk-Hai. I fan della serie, del resto, sono dei puristi che non sopportano le licenze poetiche di chi mette mano sul loro capolavoro preferito. E non a torto!

Data di uscita: 2011
Internet: www.warinthenorth.com

FPS

F.3.A.R.

Quando il metallo pesante incontra la paura.

Gli sviluppatori di Day 1 Studios hanno mostrato al mondo una delle novità più interessanti di *F.3.A.R.*, terzo episodio ufficiale dello spaventoso sparatutto in soggettiva.

Si tratta della PA (Power Armor) e delle EPA (Enhanced Power Armor), dei colossali mech che potremo pilotare in varie sezioni del gioco. Rivestiranno un ruolo centrale nella trama, ma con tutta probabilità saranno in primo piano anche in varie modalità multiplayer. L'idea è bizzarra, anche perché i filmati mostrati ricordano più *Mechwarrior* che *F.E.A.R.*: da bravi videogiocatori siamo grandi fan dei mech e dei robottoni in generale, ma il rischio di perdere l'atmosfera oscura e psicotica dei primi due episodi è concreto. Remore a parte, potrebbe rivelarsi un'interessante svolta per la serie, nonché un'altra gradita occasione per pilotare mostri metallici con mouse e tastiera.

Internet: www.whatisfear.com

Sembra *Mechwarrior*, ma in realtà è *F.E.A.R. 3*: non vi fanno un po' di paura, tutti questi robottoni?

Contest

GMC CONTEST SITECOM

Annunciati i vincitori del contest organizzato da GMC e Sitecom.

Sul numero di ottobre, vi abbiamo chiesto di descrivere in 500 caratteri cosa rappresenterà la Grande Rete nel prossimo futuro.

Ora, dopo aver passato in rassegna tutte le vostre risposte, la redazione di GMC è pronta ad annunciare i vincitori: puntate i vostri browser su GamesVillage.it, oppure sul blog di GMC (**www.giochiperilmiocomputer.it**). Il primo classificato si aggiudica un Wireless Simultaneous Dualband 300N XR Gigabit Gaming Router II, il secondo un Wireless Modem Router 300N Kit, mentre il terzo un Wireless Audio Transmitter. Se vi siete persi questo contest, tenete sempre d'occhio il nostro blog: oltre a Sitecom, per esempio, abbiamo assegnato 25 key per partecipare alla Beta di *World of Warcraft: Cataclysm*.

MMORPG

GUILD WARS 2

Nuove ricompense all'orizzonte per i giocatori di Guild Wars.

ArenaNet ha annunciato il lancio di Hall of Monuments Reward Calculator, una modalità che permetterà di ottenere ricompense speciali in base agli obiettivi raggiunti in *Guild Wars* e *Eyes of the North*.

In buona sostanza, puntando i vostri browser su **hom.guildwars2.com**, scoprirete quali bonus otterrete in *Guild Wars 2* per le vostre imprese nell'episodio precedente. Ci sono cinquanta oggetti da ottenere, che vanno dai tranquilli stivali incantati ai potentissimi bracciali, passando per pet e armi di tutti i tipi. L'interfaccia è pensata per invogliare chi consulta il sito a migliorare ulteriormente la propria posizione, indicando le imprese o gli oggetti mancanti per ottenere determinati premi. È un sistema semplice, ma probabilmente efficace: per curiosità, molti giocatori di *Guild Wars* torneranno a giocare, spinti dalla promessa della ricompensa, e con tutta probabilità si tufferanno in *Guild Wars 2* per godersene i frutti.

Nonostante lo strapotere di *WoW*, *Guild Wars* è forse la migliore alternativa fantasy per chi vuole un MMORPG di ampio respiro.

Data di uscita: 2011
Internet: http://hom.guildwars2.com

PILLOLE

ROYAL QUEST

1C Company ha annunciato *Royal Quest*, il nuovo lavoro di Katauri Interactive (responsabile di *King's Bounty*), previsto per la primavera del 2012. Si tratta del primo MMORPG del publisher europeo, ambientato nell'universo fantasy di Aura, un mondo a cavallo tra magia e tecnologia.

SONIC FAN REMIX

Mentre su console esce il primo episodio di *Sonic 4*, a detta di molti il primo episodio "buono" di *Sonic* da tempo immemore, due fan hanno pubblicato un demo per PC del loro *Sonic Fan Remix*, un progetto amatoriale, decisamente interessante. Scaricatelo su: http://sonicfanremix.com

EA E CHILLINGO

Electronic Arts ha fatto una possente mossa nel mondo del videogioco su smartphone, acquistando Chillingo per circa venti milioni di dollari. Si tratta dello studio che ha firmato *Angry Birds* e *Cut The Rope*, due geniali giochini che hanno venduto milioni di copie su iPhone.

EDITARE FALLOUT

Bethesda Softworks ha pubblicato ufficialmente i tool di sviluppo per *Fallout New Vegas*, chiamati The Garden of Eden Creation Kit (G.E.C.K.), pensati per dare ai giocatori il totale controllo del mondo di gioco. Una simile mossa rende ancor più interessante *New Vegas*, anche perché la comunità dei GdR è nota per la creazione di Mod ricchi e articolati. Non ci resta che metterci comodi e attendere i risultati.

NON PERDETE IL PROSSIMO NUMERO!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SARÀ IN EDICOLA CON UN GIOCO COMPLETO SENSAZIONALE!

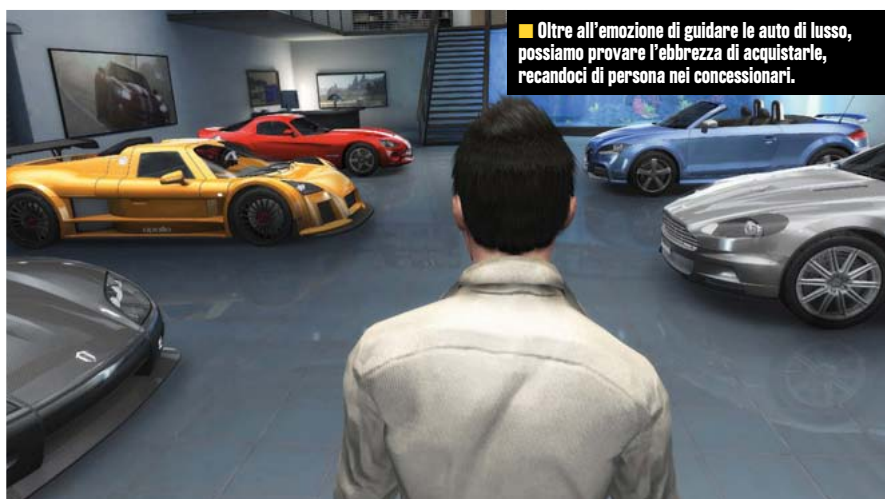
BRIVIDO E AZIONE VI ATTENDONO IN EDICOLA DA SABATO 4 DICEMBRE, CON GMC E *DEAD SPACE*!

UN GIOCO D'AZIONE E PAURA CHE VI TERRÀ INCOLLATI DAVANTI AL MONITOR!

In seguito alla scoperta su un lontano pianeta di uno strano manufatto, a bordo di un'immensa nave spaziale per la ricerca mineraria si verifica un blackout energetico e delle comunicazioni. L'ingegnere Isaac Clarke parte per una missione di riparazione per poi scoprire una terribile verità: l'equipaggio è stato brutalmente massacrato e contaminato da un'infezione aliena. Isaac ora è totalmente isolato, intrappolato e coinvolto suo malgrado in una disperata lotta per la sopravvivenza.

ISTANTANEA SU: *TEST DRIVE UNLIMITED 2*

- **Casa:** Namco Bandai
- **Sviluppatore:** Atari/Eden Games
- **Genere:** Gioco di guida
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core 2,2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB (consigliato 1 GB), 14 GB HD
- **Internet:** www.testdriveunlimited2.com
- **Nei Negozi:** Primo trimestre 2011
- **Perché aspettarlo:** Il carattere di un solido gioco di guida viene smussato da elementi più frivoli, senza perdere il proprio fascino.

I piloti avversari sono piuttosto aggressivi e non si fanno remore a spingerci fuori strada.

Oltre all'emozione di guidare le auto di lusso, possiamo provare l'ebbrezza di acquistarle, recandoci di persona nei concessionari.

DIAPOSITIVE O VIDEO DELLA VACANZA?

Il motore grafico di *Test Drive Unlimited 2* è capace di dipingere scenari di rara bellezza, tanti dettagli e una notevole distanza visiva, ma la versione da anteprima che ci è stata presentata, pur girando su un sistema davvero potente, scattava leggermente, forse perché non ancora ottimizzata. Vincent Farquharson, produttore esecutivo di Atari, ci ha assicurato che il gioco sarà scalabile in base alle esigenze di prestazioni e speriamo che la qualità non ne risenta troppo.

TEST DRIVE UNLIMITED 2

La corsa agli acquisti è una gara tra ricchi perditempo.

UNA MUMMIA AL VOLANTE

Nel gioco possiamo acquistare appartamenti, automobili, vestiti e accessori, ma anche recarci dai parrucchieri per ottenere un taglio alla moda e perfino ricorrere alla chirurgia estetica per modellare i lineamenti del viso. Terminata l'operazione, dovremo portare fasciature e garze per un'ora di gioco prima che le ferite del bisturi siano guarite: durante questo tempo, circoleremo col volto bendato e, se online, gli altri giocatori capiranno che ci siamo appena sottoposti a un intervento estetico.

IL gioco di guida di Eden Games, fin dal titolo, promette una libertà sconfinata, che sarebbe improponibile "aldiquà" dello schermo.

Non tanto per una questione di leggi del codice della strada, quanto per la consapevolezza dei nostri limiti: lanciarsi a folle velocità in mezzo al traffico costituirebbe un rischio per l'incolumità, prima ancora che un azzardo per eventuali danni a veicoli di lusso. Questa è la principale differenza tra realtà e finzione; *Test Drive Unlimited 2* rappresenta una fuga dal quotidiano, annullando la distanza che separa dal sogno di vivere un'esperienza straordinaria. Una vacanza virtuale, in sostanza, che altrimenti non potremmo permetterci, sia per ragioni economiche, sia perché frenati dalla razionalità. A questo proposito, è bene precisare che la serie *Test Drive* è nata nel 1987, ma solo quattro anni fa, con l'episodio del cui seguito stiamo parlando, è diventata *Unlimited* (illimitata, appunto). Già prima di convertirsi a uno stile di gioco più aperto, consentiva di pilotare bolidi non alla portata di tutte le tasche, ma dal 2006 ha infranto nuovi confini, persino quelli comuni ad altre proposte interattive. Ha preso le distanze dalla concorrenza, eliminando ogni vincolo per i giocatori, non più costretti a superare un traguardo dietro l'altro, ma incapaci di sottrarsi alle logiche di gara per concedersi il piacere di una guida senza cronometro. Una gita spensierata fuori dai percorsi stabiliti, infatti, offre altrettante emozioni, a maggior ragione se al volante di un veicolo costoso, nonché immersi in uno scenario da sogno. Nel precedente capitolo, oltre il parabrezza, si stagliava il panorama mozzafiato dell'isola di O'ahu, nell'arcipelago delle Hawaii, interamente riprodotta a partire dalle immagini satellitari e messa a completa disposizione degli autisti virtuali. Il secondo *TDU*, di prossima pubblicazione, comprende sia Ibiza, una delle mete più popolari delle isole Baleari, sia una versione più dettagliata di O'ahu: un totale di oltre 2.100 Km² (571,04 Km² per l'inedita che si sommano ai 1.545,4 Km² dell'originale), più di 3.000 Km di rete stradale.

L'aspetto più curioso e insolito di *Test Drive Unlimited*, ovvero l'assenza di costrizioni, è stato valorizzato dall'aggiunta di nuove alternative e dall'introduzione di numerose migliorie. Ciascun componente dell'essenza di *TDU* viene approfondito nel seguito: la nuova ricetta esalta quei quattro ingredienti, cioè, competizione, collezione (vale a dire acquisto di automobili, appartamenti, vestiti e accessori), esplorazione e socializzazione. Al giocatore è data la possibilità di guadagnare punti in ognuno dei suddetti ambiti e dedicarsi alle attività preferite; il sistema non penalizza chi coltiva un settore e ne trascura un altro, semplicemente le predilezioni individuali si traducono nell'identità riassunta per mezzo di statistiche sul profilo personale. Basta leggere la descrizione di un giocatore per individuarne affinità e interessi

Non avremo solo giornate soleggiate, come nel primo *Test Drive Unlimited*: il maltempo non romperà l'incanto dell'ambientazione vacanziera!

PREVISIONI METEO

La situazione meteorologica sarà la stessa per tutti gli utenti connessi al server: per conoscere a priori come si evolverà la giornata, possiamo sintonizzare il televisore del nostro appartamento sul canale che trasmette le previsioni meteo. Sapremo, così, se è il caso di rimandare una competizione a causa di un temporale in arrivo.

MODELLO DI GUIDA

Rispetto al precedente capitolo, il modello di guida di *Test Drive Unlimited 2* è stato completamente rivisto: si può ancora decidere, nel menu delle opzioni, se avvalersi di agevolazioni, selezionando una guida assistita, oppure scegliere una via di mezzo (guida sportiva) o un comportamento delle vetture più fedele alla realtà (ipersportiva). Ciascuna macchina, a prescindere dal livello di realismo prefissato, sarà caratterizzata da una manovrabilità propria.

COSA NON CONVINCE

Nutriamo delle perplessità su certi particolari, che però potrebbero essere corretti prima della pubblicazione di *TDU 2*. Per esempio, la pioggia produce un effetto credibile sull'asfalto, ma non sfiora la carrozzeria (che resta asciutta), salvo lavarne lo sporco. Quest'ultimo si accumula fuori pista: gli schizzi di fango hanno un colore uniforme che li fa assomigliare più a macchie di vernice marrone, e non a grumi di polvere e terra. Neppure la fisica delle collisioni ci convince, la vettura su cui viaggiamo si rivela molto più stabile e ancorata alla strada rispetto ai veicoli gestiti dall'Intelligenza Artificiale, stessi dubbi per il comportamento degli elementi scenografici che possono essere travolti. Il sistema di danni, infine, si limita a graffi sulla vernice, peraltro non corrispondenti al punto preciso d'impatto (striature "adesive", che non influenzano il funzionamento del motore).

Le automobili sono riprodotte nei minimi dettagli; siamo abituati a sentire questa frase e, più passa il tempo, più restiamo sbalorditi.

"LA NUOVA RICETTA ESALTA COMPETIZIONE, COLLEZIONE, ESPLORAZIONE E SOCIALIZZAZIONE"

comuni; scoprire, dunque, se valga la pena frequentarlo perché condividiamo le stesse passioni o, al contrario, evitarlo perché agli antipodi rispetto a noi.

Considerato che la distinzione tra singolo e multigiocatore è molto sottile, in quanto la dimensione solitaria si intreccia con lo spazio comunitario, ha più senso discutere di modalità on e offline. Se connessi a Internet, il mondo persistente è popolato da altri ricchi e audaci piloti, che incontriamo per strada (su quattro ruote) o negli interni (a piedi). A differenza del passato, è possibile visitare in prima persona certi locali ed esercizi commerciali: se prima si trattava di una schermata statica da scorrere sino all'oggetto desiderato, adesso entriamo fisicamente nei negozi e osserviamo la merce esposta da una prospettiva in soggettiva o in terza persona. I medesimi luoghi, mentre siamo online, diventano punti di ritrovo, dove possiamo scambiare due chiacchiere con gli utenti in linea ed eseguire una serie di mosse quali saluti, balletti, espressioni, eccetera.

In *TDU 2*, bisogna procurarsi una patente, portando a termine un corso di guida sicura e superando i relativi esami (percorsi di crescente complessità, ma niente di trascendentale). Le regole apprese per meritare la licenza, tuttavia, servono più come suggerimenti per mantenere il controllo del mezzo, ma non verremo multati se le ignoriamo, né rischiamo la vita, del resto. Una volta all'aperto, dobbiamo semplicemente evitare di urtare gli altri veicoli, quantomeno in presenza delle forze dell'ordine, ma questo è l'unico monito, perché gli agenti non faranno obiezioni circa i limiti di velocità (come in *Mafia*) o manovre "criminali". Nel caso di sinistri e tamponamenti, la polizia pare convinta che la soluzione più efficace sia inseguirci e speronarci, causando ulteriori incidenti e danni. Nel complesso, l'Intelligenza Artificiale degli avversari, siano essi sfidanti o tutori dell'ordine, è competitiva, estremamente aggressiva, ma prevedibile. Il comportamento delle macchine gestite dal computer non riesce a sorprendere, anzi, è facile analizzarne le prossime mosse scrutando l'area circostante.

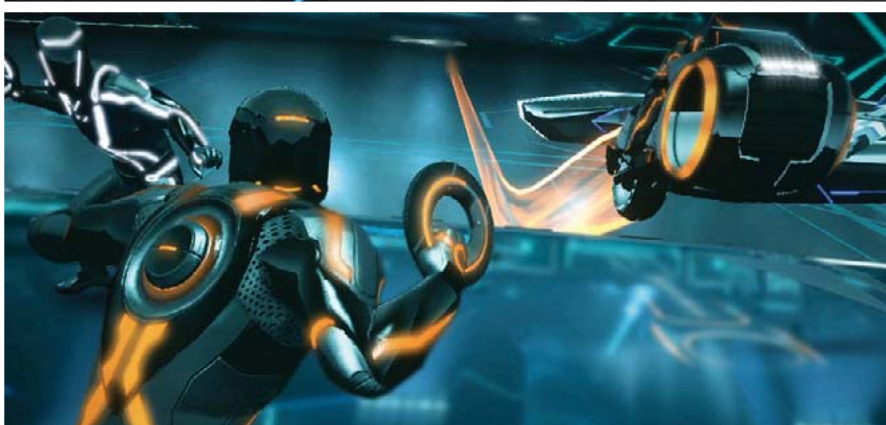
In definitiva, la quantità di novità sembra essere tale da garantire la validità di *Test Drive Unlimited 2*, se non altro per l'abbondanza di contenuti e la varietà dell'offerta. Non è tutto oro quello che luccica, però: l'annunciato sistema di danni equivale a una striscia di chiavi sulla carrozzeria; temibile per chi possiede auto di lusso, ma non terribile quanto un'ammaccatura più pronunciata.

Senza andare a cercare l'ago nel pagliaio, il gioco porta in scena l'esistenza idealizzata di giovani, ricchi e annoiati che possono togliersi ogni capriccio senza pensare alle conseguenze. Provare questo tenore di vita, irraggiungibile anche per buona parte dell'élite, è di per sé un grande spasso.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: TRON: EVOLUTION

- **Casa:** Disney Interactive Studios
- **Sviluppatore:** Propaganda
- **Genere:** Azione/ avventura
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 3.0
- **Internet:** http://disney.go.com/tron/index_flash.html#/games
- **Nei Negozi:** Dicembre
- **Perché aspettarlo:** Ogni appassionato di videogiochi, sotto sotto, sogna di essere Jeff Bridges e di venire trasportato all'interno del proprio videogioco preferito, per viverlo come si deve. Il fatto che Evolution colleghi gli eventi del primo "TRON" con l'atteso "TRON: Legacy" rende il tutto ancora più intrigante.

Muoversi per le città di *TRON: Evolution* è affascinante. Sembra proprio di stare dentro un programma per computer.

L'impressione che abbiamo avuto è che le arene multiplayer siano piuttosto piccole, ma lo sviluppatore ha promesso delle nuove mappe scaricabili il giorno stesso del lancio.

L'ONLINE SI FA IN QUATTRO

TRON: Evolution offre quattro modalità multiplayer. Disintegration e Team Disintegration sono l'equivalente di, rispettivamente, Deathmatch e Team Deathmatch: vince chi elimina a colpi di disco il maggior numero di avversari (che possono essere umani o bot). Bit Runner è una variazione sul tema della palla avvelenata, in cui i giocatori sono divisi in due squadre una delle quali deve raccogliere un bit e difenderlo dal team avversario, che invece avrà il compito di distruggerlo. La quarta e ultima modalità si chiama Power Monger e bisognerà raccogliere una serie di "nodi di energia" per accumulare più punti degli sfidanti. In tutte le modalità, il numero massimo di giocatori è di 10.

TRON: EVOLUTION

Nessun videogioco potrà mai catturarvi come *TRON*!

TRON PUNK

Tutti gli appassionati di musica elettronica hanno un motivo in più per godersi il gioco e il film basati su "TRON": la colonna sonora della pellicola è composta, infatti, dallo strepitoso duo francese DaftPunk, strani tipi mascherati che ci hanno deliziato con canzoni come "Harder Better Faster Stronger" e "Robot Rock", e che non sono nuovi ai videogiochi, avendo contribuito ad alcuni mix di *DJ Hero* di Activision. La musica di *Evolution*, pare, sarà un mix fra la colonna sonora del film e alcuni brani appositamente realizzati.

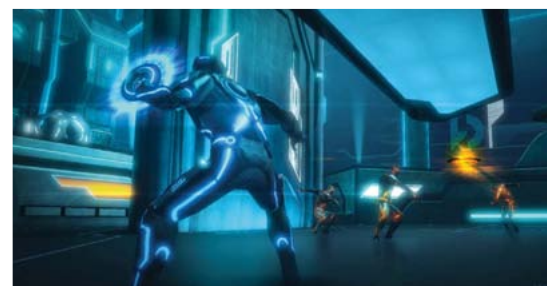
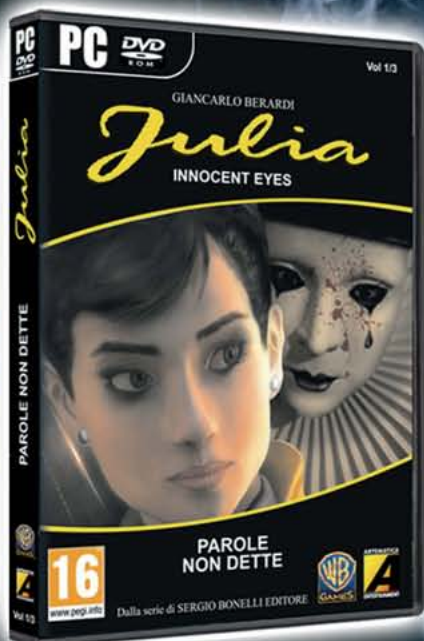
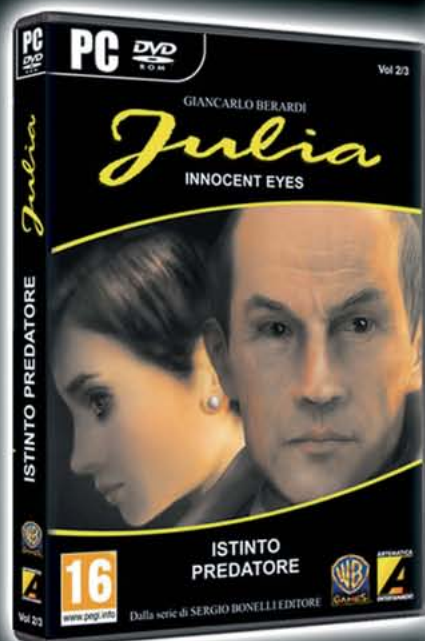
LA trama di "TRON", prodotto da Disney nel 1982, vedeva un giovane Jeff Bridges lottare contro le routine e i processi di un videogioco nel quale era stato trasportato tramite una specie di scanner.

Probabilmente, molti dei nostri lettori non erano nemmeno nati nell'82, ma noi vi consigliamo fortemente di dare un'occhiata alla pellicola, sia perché è un film magnifico ancora oggi, sia perché solo guardandolo potrete apprezzare il seguito, "TRON: Legacy" (che arriverà nelle sale italiane verso gennaio), e soprattutto *TRON: Evolution*, il videogioco a esso ispirato.

Diciamo subito che non c'entra nulla con l'ottimo *TRON 2.0*, che abbiamo premiato qualche anno fa, per quanto lo stile grafico sia per forza di cose molto somigliante, con livelli squadrati, rendering che ricorda wireframe e il colore blu che domina su tutto il resto. *Evolution* esce volutamente prima della nuova pellicola perché, contrariamente a quanto si può pensare, non è un adattamento del film, bensì una specie di riassunto degli eventi che collegano "TRON" e "Legacy". In sostanza, i programmatori vogliono che, quando sarete seduti sulle poltrone del cinema, possiate esclamare: "Questo l'ho causato io nel videogioco!".

Per quanto abbiamo potuto vedere finora, *TRON: Evolution* è un titolo molto particolare, nel quale dovrete farvi strada all'interno della memoria di un elaboratore, lottando contro le difese del sistema (l'arma è l'ormai mitico disco da lanciare) e risolvendo dei semplici enigmi. Enigmi che, in ogni caso, possono essere elusi semplicemente trovando nuove strade: in *Evolution*, infatti, non avrete un percorso predefinito da seguire, ma potrete muovervi liberamente per il mondo, scegliendo di volta in volta se combattere, affrontare dei puzzle o cercare banalmente di aggirare gli ostacoli. In qualsiasi momento, poi, potrete decidere di lanciarvi in una sfida multigiocatore: la partita single player verrà immediatamente salvata e sarete trascinati nelle arene online, dove sfiderete gli amici lanciando una sorta di frisbee.

"NON MANCHERANNO LE LIGHT CYCLE!"

Non mancheranno, naturalmente, le Light Cycle, ovvero le moto di luce che hanno reso celebre il film "TRON", ma abbiamo il forte timore che serviranno principalmente per spostarsi velocemente da una parte all'altra della mappa e non per ingaggiare mitiche battaglie. Speriamo sinceramente di sbagliarci.

GIOCHI COMPUTER

Need For Speed Hot Pursuit

Alberto "Pape" Falchi prova la versione single player di *Hot Pursuit*, e scopre che per fermare un'auto lanciata a 300 all'ora c'è un solo modo: speronarla con una vettura che va ancora più veloce!

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Gioco di guida
- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** Criterion
- **Data di uscita:** 2010
- **Internet:** http://hotpursuit.needforspeed.com/
- **Storia degli sviluppatori:** Criterion è nota principalmente a chi gioca su console: lo sviluppatore è infatti diventato famoso per la saga di *Burnout*. Tutta la serie puntava l'attenzione sulla spettacolarità degli incidenti: più danni, più punti. Su PC, Criterion ha realizzato l'ottimo *Burnout Paradise*, prima di venire ingaggiata da EA per il nuovo *NFS*.

CI sono titoli che richiedono due lustri per essere completati e rifiniti a dovere (pensate per esempio a *Duke Nukem Forever*), e altri che si rinnovano di anno in anno.

Need for Speed è fra questi ultimi, tanto che in 16 anni di carriera (il primo episodio uscì nel lontano 1994) ne abbiamo visti circa una ventina, contando le incarnazioni per console portatili e le versioni speciali. Così tanti che è lecito interrogarsi su come sia possibile rinnovare ancora una simile serie, se non aggiungendo nuovi tracciati e aggiornando il parco vetture con le più recenti dream car prodotte in ogni parte del mondo.

Se attorno al 2003 l'uscita nelle sale di "The Fast and The Furious" aveva dato numerosi spunti, sfruttati per più di un capitolo di *NFS*, oggi potrebbe essere più difficile inventarsi qualcosa di inedito. Tanto difficile che, nonostante lo sviluppo sia affidato a un nuovo team (nuovo per modo di dire, visto che la palla è passata nella mani di Criterion, divenuta celebre per la fortunata serie di *Burnout*), il prossimo *Need for Speed* guarda al passato. Lo si intuisce facilmente dal nome, *Hot Pursuit*, identico a quello dell'edizione 1998 di *NFS*, e l'impressione trova immediata conferma non appena si prende in mano il pad: al di là delle evidenti differenze tecniche, abbiamo avuto l'impressione di un tuffo nel passato. I circuiti, in particolar modo, ricordano quelli che tanto ci avevano affascinato nei primi capitoli della serie, e gli inseguimenti con la polizia ci fanno tornare in mente le sfide in LAN, quando ancora giocare insieme a sette amici era un miracolo senza precedenti.

Avevamo avuto modo di chiacchierare con Criterion, e di giocare brevemente a *Hot Pursuit*, qualche mese fa, ma i lavori erano in alto mare ed era difficile azzardare qualche previsione. Di recente, invece, siamo riusciti ad analizzare il gioco molto più a lungo, seppure non ancora abbastanza per poter tirare delle conclusioni definitive, soprattutto considerando l'aspetto online che – fino all'uscita del gioco nei negozi – non sarà possibile giudicare per davvero.

Iniziamo col dire che in *Hot Pursuit* non esiste un vero e proprio mondo esplorabile, come avevamo visto nei vari *Underground* e *Most Wanted*: si può girare a piacere per l'enorme mappa di gioco, ma alla fine risulta un esercizio fine a se stesso, dal momento che durante queste peregrinazioni non succede nulla di particolarmente interessante. Non ci sono, infatti, i cancelli da sfondare o i salti da cercare, come accadeva in *Burnout Paradise* (per rimanere in tema Criterion) e, alla fine, ci si limita a correre facendo attenzione al traffico e prendendo di tanto in tanto qualche svincolo che collega a un altro tracciato. I ragazzi di Criterion, insomma, non sembrano particolarmente interessati a farci girovagare, tanto che il menu principale porta direttamente alla mappa dell'area di gioco, dalla quale accedere direttamente alle varie sfide disponibili, senza dover necessariamente muoversi guidando dall'una all'altra: solo guardando con attenzione le varie opzioni, troverete il tasto per poter girare in libertà.

Questo, sia chiaro, non è un difetto del gioco, ma una particolare scelta di design, che ha permesso ai programmatori di puntare a tracciati lunghi e sinuosi, privi di svincoli ma anche incredibilmente adatti a sposarsi con lo stile di guida voluto per *Hot Pursuit*. Uno stile smaccatamente arcade, semplice da digerire, che vede il giocatore tenere sempre il gas schiacciato a tavoletta, mollandolo solamente in prossimità delle curve più lunghe o più strette, ma non certo per rallentare, quando per avviare le fondamentali derapate. Per molti versi, ci ha ricordato il recente *OutRun*, anche se la fonte di ispirazione sono i primi *Burnout*, usciti solo su console.

Rimanere in pista non è certo un problema, anche se come piloti siete privi del "manico", ma in *Hot Pursuit* lo scopo non è arrivare primi; non solo, per lo meno. Se, infatti, alcune sfide sono le ormai già più volte viste gare a chi taglia il traguardo per primo, la maggior parte del tempo la passerete a inseguire qualcuno o a scappare dalle macchine blu che vi tallonerano a sirene spiegate. Il punto focale sarà costituito, quindi, dagli inseguimenti, non dalla velocità pura, tanto che, man mano che proseguirete nel gioco, le vostre vetture verranno dotate di una

A SIRENE SPIEGATE

Se volete un assaggio dell'adrenalina scatenata dagli inseguimenti di *Need for Speed: Hot Pursuit*, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina **12**).

LE VIE SCONOSCIUTE AI TASSISTI

Nonostante la linearità dei tracciati, *Hot Pursuit* offre la possibilità di accorciare in qualche maniera il tracciato, sfruttando delle comode strade sterrate. Attenzione, però, perché non tutte consentono di guadagnare tempo: capita spesso, infatti, che questi svincoli portino a imboccare un tracciato più lungo di quello predefinito, cosa che può risultare penalizzante durante le gare di velocità, ma che di contro offre nuovi stimoli durante gli inseguimenti con la polizia. Anche perché prendendo queste stradine si ricarica il turbo, quindi si può sfruttare al meglio l'accelerazione.

Le auto si ammaccano, ma da Criterion ci saremmo aspettati danni più evidenti.

QUALCHE GADGET, MA NIENTE TUNING

Se non vedevate l'ora di truccare i vostri bolidi virtuali, forse *Hot Pursuit* non fa per voi: potrete scegliere con quale auto correre (all'interno della categoria prescelta), modificare il colore della carrozzeria (non a piacimento, ma limitandovi alle verniciature disponibili per ogni vettura) e poco altro.

È possibile correre anche di notte, godendosi gli spettacolari giochi di luce.

serie di divertenti gadget tecnologici utili a fermare gli inseguiti o a seminare gli inseguitori. Si va dalle strisce chiodate, che si scaricano nel tentativo di bucare le ruote a chi ci è alle costole, ai fantascientifici dispositivi IEM (Interferenze ElettroMagnetiche), che tolgono potenza al motore dell'avversario per qualche istante (sempre che lo si riesca a colpire, cosa non scontata). I poliziotti, inoltre, avranno la possibilità di chiamare a supporto un elicottero, che farà letteralmente piovere strisce chiodate sugli avversari, mentre i "delinquenti" potranno contare sull'ausilio di un velocissimo turbo, praticamente una tanica di NOS che consentirà di sfrecciare come pazzi per brevi istanti.

Le missioni in modalità single player sono divise in due grandi filoni: quelle dalla parte dei poliziotti e quella dalla parte di chi fugge. Ottenendo risultati in ciascuna di esse sbloccherete i relativi aggiornamenti, che includono nuove auto e nuove sfide. Alla fine dei conti, giocando in solitudine non si fa altro che sbloccare le tante auto che poi potranno essere utilizzate online. Divertente, senza dubbio, ma la completa mancanza di una trama e un modello di guida molto immediato, ma poco profondo, rischiano di stufare sul lungo termine. Che lo scopo della missione sia fermare qualche fuggiasco, arrivare primi o buttare fuori strada gli avversari (modalità che ricorda molto Takedown di *Burnout 3*), alla fine le azioni da compiere sono le medesime, e l'Intelligenza Artificiale non brilla per sagacia.

Quando, però, ci è stata data la possibilità di sfidare qualche collega online, la musica è cambiata in maniera radicale: le stesse gare che in solitudine rischiavano di divenire ripetitive si rivelano particolarmente intriganti. In parte perché un giocatore, per quanto scarso, sarà sempre più imprevedibile di un computer, in parte perché la sana competizione che scaturisce pone un obiettivo sicuramente più ambito del collezionare macchine in un garage virtuale. L'aspetto intrigante delle sfide online è che, almeno per la maggior parte delle modalità, si potrà configurare con una certa libertà la sfida, e decidere quanti poliziotti e quanti fuggiaschi prenderanno parte all'azione. Se vi stufate presto dell'equilibrio tipico di una competizione alla pari (considerato che il massimo dei giocatori è otto, quattro contro quattro), potrete decidere fare un sette contro uno, con un fuggiasco che se la dovrà vedere con sette agguerriti poliziotti, o in generale decidere quale combinazione risulta vincente per voi. Se, inizialmente, giocando online tenderete a comportavi come contro le I.A., ben presto imparerete che per

> *"Portiere graffiate e vetri infranti non sono esaltanti quanto lamiere accartocciate"*

■ Alcuni fondali sono particolarmente curati: ci veniva quasi voglia di visitare il luna park sul lato sinistro.

MISSILE A RICERCA

Fra gli aggeggi tecnologici a vostra disposizione non manca un IEM, un gadget che scarica un impulso elettromagnetico verso un avversario rallentando per qualche istante il suo motore. Usarlo non sarà banale: dovrete stare abbastanza vicini a chi vi precede, attivare l'IEM e rimanergli incollati sino a che il computer di bordo avrà acquisito il bersaglio, un po' come si fa con i missili per le simulazioni di volo. Una volta "agganciato", è fatta. Sempre che chi vi sta davanti non abbia ancora un turbo a disposizione e lo attivi un attimo prima che l'IEM parta, lasciandovi con le pive nel sacco.

CARA, STASERA PRENDIAMO LA ASTON?

Uno degli aspetti più affascinanti di *Need for Speed* è sempre stata la presenza delle più belle auto del mondo, e questo episodio non fa eccezione. Naturalmente, dovrete sbloccarle pian piano, ma basterà qualche ora di gioco per deliziarsi con bolidi irraggiungibili, per i comuni mortali. Se volete sentirvi un po' Corona, per dire, potrete deliziarvi con una Bentley Continental Supersport, mentre se preferite qualcosa di più elegante, potrete puntare a una lussuosa Aston Martin V12 Vantage. Non mancano le tedesche e impronunciabili Koenigsegg, dalla Agera alla CCXR Edition, mentre se volete mantenere la tradizione motoristica tricolore avrete di che deliziarvi fra Lamborghini (Reventòn compresa) e Maserati (dalla sportiva GranTurismo S alla più spaziosa Quattroporte). Non mancano Porsche o "american muscle" come la Camaro SS, ma nella nostra prova non abbiamo intravisto alcuna Ferrari. Speriamo di vederle nei DLC.

■ Per eliminare un avversario non basta una sportellata: bisogna prima far calare a zero l'indicatore dell'energia.

fregare un amico in carne e joypad ci vuole molta più astuzia: frenate e accelerate improvvise, così come tirare il freno a mano e fare inversione a 300 all'ora sono solo alcuni dei trucchetti a disposizione dei giocatori smaliziati, che ben presto impareranno a coniugare al meglio le proprie abilità al volante con l'uso dei gadget, creando situazioni tanto intricate quanto divertenti.

Da quanto abbiamo visto, insomma, *Hot Pursuit* punta molto sulle modalità online, tanto che potremmo definire il single player poco più che il gioco con l'aggiunta dei bot, un po' come accadeva in *Quake 3: Arena*. Lo conferma la scelta di Criterion di trasformare l'interfaccia in una sorta di social network: accanto alle informazioni sul vostro livello e sulle sfide accessibili, sarete sempre informati sulla presenza dei vostri amici online, nonché sulle sfide che potrebbero solleticare il vostro interesse, magari perché pochi minuti prima qualcuno vi ha soffiato il record sul tracciato preferito. Non manca, infine, la possibilità di condividere immagini delle gare con un semplice clic su un pulsante del joypad.

Sembra, insomma, che Criterion stia lavorando a un prodotto molto interessante, quantomeno sull'online, anche se non manca qualche piccola delusione. In particolare, pesa l'assenza di un sistema dei danni degno di Criterion: le auto si graffiano, i vetri esplodono in mille pezzi, ma nemmeno negli incidenti più gravi, come quando le vetture vengono eliminate per un takedown, si può godere della vista di una dream car completamente sfasciata. Non pretendiamo l'eccellenza dei vecchi *Burnout* sotto questo profilo, e nemmeno la complessità del sistema di danni di un *GRID*, ma qualcosa in più si può sicuramente chiedere a un team come Criterion. Che, per inciso, quando interrogato sulla presenza di un sistema di danni ci disse, indicando il logo dello sviluppatore sulla parete "ehi, guarda come ci chiamiamo!". Peccato che, a nostro avviso, portiere graffiate e vetri infranti non siano esaltanti da vedere quanto lamiere accartocciate e semiassi sfasciati.

Abbiamo provato il gioco finito, che troverete nei negozi più o meno negli stessi giorni in cui uscirà questo numero di GMC: riteniamo impossibile attribuirgli una votazione considerando solo il single player, dato che, come abbiamo scritto, *Hot Pursuit* tenta di essere per i giochi di guida quello che *Quake 3: Arena* è stato per gli FPS online. Per questo motivo, troverete la recensione sul prossimo numero di GMC, completa del giudizio sulla importante componente online.
Se, invece, intendete prendere il gioco solo per il single player, in queste pagine avrete letto cosa ne pensiamo.

Patrician IV
Impero dei Mari

A distanza di sette anni da *Patrician III*, Gaming Minds si appresta a realizzare i sogni di migliaia di aspiranti mercanti sparsi in giro per il mondo. **Simona Maiorano** s'imbarca a bordo di una goletta, per scoprire se Patrician IV saprà dimostrarsi all'altezza delle aspettative, portando con sé qualche novità.

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Gioco gestionale
- **Casa:** FX Interactive
- **Sviluppatore:** Gaming Minds Studios
- **Data di uscita:** Fine novembre
- **Internet: www.fxinteractive.com/it/home.htm**
- **Storia degli sviluppatori:** Gaming Minds Studios è nata dalle ceneri di Ascaron Entertainment, fallita nel 2009 dopo l'uscita di *Sacred 2*. La casa di sviluppo tedesca è nota anche per un altro strategico improntato al commercio, *Port Royale*. Al momento, *Patrician IV* è l'unico titolo sviluppato da Gaming Minds.

La saga di *Patrician* è nota per collocarsi all'interno di un settore specifico del genere gestionale, ossia quello dedicato al commercio. Lo sfondo storico sul quale si colloca è il Medioevo e si vestono i panni di uno sconosciuto mercante agli inizi della sua attività.

L'azione di gioco consiste nell'intrattenere i rapporti commerciali con le città della Lega Anseatica per accrescere la propria influenza politica oltre che economica. *Patrician IV*, come i suoi predecessori, è prevalentemente centrato sulla strategia commerciale, dato che approfondisce i meccanismi di compravendita. Tuttavia, quello mercantile non è il solo ambito cui il gioco fa riferimento. Il nostro personaggio s'inserisce nel mondo di gioco in maniera realistica, pertanto potremo curarne l'immagine sociale e politica per conquistare tutti gli obiettivi. Per esempio, pregare e donare cibo ai poveri accrescerà la nostra reputazione in senso positivo, mentre faremo bene a mantenere il riserbo sulle scorrettezze commesse nei confronti dei nostri avversari, se non vogliamo avere dei guai. Da semplici venditori, inizialmente potremo mercanteggiare con le città limitrofe comprando e vendendo beni d'ogni tipo fra quelli in elenco e facendo attenzione a gestire bene il nostro patrimonio, perché da questi primi passi dipenderà ogni nostro successo futuro. Ciascuna partita avrà luogo in una città specifica, dove avremo un deposito commerciale in cui accumulare e conservare scorte da utilizzare per rifornire le stive della nostra nave o da vendere al mercato cittadino. La schermata che ci permette di tenere sotto controllo i prezzi di ciascun mercato è perfetta per tale scopo: non solo potremo selezionare facilmente le quantità desiderate per ogni bene, ma il costo dei prodotti si aggiorna in tempo reale secondo gli eventi, e questo vale per tutte le 32 città disponibili.

Abbiamo subito notato che sin dalle prime battute di gioco *Patrician IV* ci è sembrato più immediato e semplice da utilizzare rispetto al passato e ciò lo rende, di fatto, un titolo cui chiunque può avvicinarsi. Sebbene la materia sembri un po' ostica, basta guardare l'interfaccia per capire che tutto ciò che in passato rischiava di intimidire anche l'appassionato più navigato, come l'interfaccia fitta di icone e funzioni e l'eccessiva macchinosità del sistema di commercio via mare, è stato ammorbidito per migliorare l'esperienza di

PATRICIAN IV PARLA COME NOI

FX Interactive pubblicherà *Patrician IV* nel nostro Paese in una versione già aggiornata alla patch 1.21 e completamente nella nostra lingua, sia nei testi a video, sia nel doppiaggio delle voci. Com'è nello stile del publisher, la confezione del gioco includerà anche un manuale in italiano e una mappa dell'Impero dei Mari, entrambi a colori.

gioco dei più esperti come dei principianti. Avremo a disposizione sempre tre visuali di gioco, come in passato: quella ravvicinata sulla città di riferimento, la minimappa a lato che ci consente di ottenere un'istantanea dell'intero mondo di gioco in pochi pixel, e la mappa globale da cui gestiamo la compravendita in altri porti e affrontiamo le battaglie navali.

La mappa globale è estremamente intuitiva e snella: con pochi movimenti e clic del mouse potremo esplorare tutta l'area di gioco e visualizzare le informazioni di ogni città, ciascuna delle quali fornisce beni di produzione locale accanto a quelli provenienti da altre zone. L'acquisto di tali beni, pertanto, risulterà molto più conveniente nelle città in cui essi sono prodotti e potremo rivenderli altrove a un prezzo più alto in nome di un maggior profitto. Comprare e vendere: la regola essenziale è proprio questa, disarmante nella sua semplicità a dispetto di un titolo che, in passato, è sempre apparso più complicato di quanto non fosse, anche per via di una interfaccia poco amichevole. La mappa globale ci terrà informati sullo stato di necessità di ogni città, e dalla schermata dei prezzi

"*Patrician IV*, come i suoi predecessori, è prevalentemente centrato sulla strategia commerciale"

noteremo facilmente che le materie prime sono richieste e pagate a peso d'oro dove vengono impiegate per costruire altri prodotti. Per esempio: la canapa ha un costo più elevato a Bergen, sede di un'industria tessile, rispetto ad Aalborg, che la fornisce direttamente. Il costo di un bene, poi, dipende anche dalla quantità acquistata e dalle scorte a disposizione. Rifornendo in maniera appropriata le città, non solo vedremo il nostro capitale lievitare, ma anche la nostra reputazione aumenterà e cominceremo ad attirare le ire dei nostri rivali in affari.

La reputazione è strettamente connessa con la carriera politica che potremo intraprendere. Ciò rende *Patrician IV* estremamente variabile e sfaccettato. La giocabilità è complessa, ma la curva di apprendimento è graduale e questo ci permetterà di focalizzare gli obiettivi in base alla loro utilità e importanza. All'inizio, per esempio, faremo il possibile per accumulare quattrini e, quindi, reputazione, occupandoci della semplice compravendita di porto in porto. Successivamente, investiremo il denaro guadagnato per acquistare una seconda nave o per costruire case e altri edifici, a patto di avere il permesso per farlo concesso dalla Gilda locale. In *Patrician IV* la Gilda controlla il nostro operato in città e sarà necessario acquistare dei privilegi per costruire nuove attività, industrie o per intraprendere una spedizione nel Mediterraneo.

Mentre ci occuperemo del nostro piccolo impero commerciale, costruendo navi con stive sempre più capienti, potremo anche accettare delle missioni che consistono essenzialmente nel

CITTÀ STORICHE

In *Patrician IV* avremo a disposizione 32 città della Lega Anseatica, l'alleanza commerciale che riuniva alcuni dei più importanti centri marittimi dell'Europa Settentrionale. Ciascuna di esse manterrà un'architettura storicamente attendibile per l'epoca, e il modo in cui si espanderanno e verranno collocati gli edifici è gestito direttamente dall'Intelligenza Artificiale. Potremo commerciare, fra le altre, con Londra, Oslo, Stoccolma, Thorn, Rostock, Amburgo e Danzica. Inoltre, potremo stabilire un ufficio e un deposito in qualsiasi di queste città, sfruttando la nostra reputazione e il nostro patrimonio per diventare sindaci o consiglieri dell'Hansa.

PIRATI EUROPEI

Il mar Baltico sarà tutto fuorché sicuro, in *Patrician IV*. Se non faremo attenzione e non prenderemo le giuste precauzioni, subiremo ingenti perdite negli scontri con i pirati, che tenteranno di depredare i nostri convogli. Nel cantiere navale potremo sempre riparare le nostre navi danneggiate, ma la cosa migliore da fare sarà dotare ciascun vascello di cannoni e personale addestrato. Non avremo molto controllo sulle battaglie che condurremo in mare, ma almeno eviteremo di perdere merci e denaro.

Le taverne sono i luoghi perfetti per arruolare equipaggio e trovare qualche assassino senza scrupoli.

È piuttosto semplice comprare e vendere merci in ogni città.

"La giocabilità è complessa, ma la curva di apprendimento è graduale"

vendere alcuni prodotti locali in altre città. Ogni successo andrà a favore della nostra reputazione, ma basterà acquistare quantitativi di poco superiori rispetto a quelli da vendere per fare la figura degli sciocchi di fronte alla Gilda. In ogni caso, avremo a disposizione un diario di bordo in cui saranno annotate tutte le missioni, l'andamento dei nostri affari, le nostre proprietà e altre informazioni utili.

In *Patrician IV*, gli eventi principali, l'andamento dei prezzi e delle richieste e gli interventi dei mercanti rivali sembrano aver luogo in maniera totalmente dinamica, simulando un sistema economico di tutto rispetto, senza alcuna istruzione predefinita, in perfetto accordo con le intenzioni espresse dagli sviluppatori. Qualunque azione effettuata dal giocatore sarà seguita da una risposta dell'Intelligenza Artificiale e non ci riferiamo solo alla reputazione, che, come abbiamo già descritto, rifletterà i successi (o i fallimenti) delle nostre abilità in campo mercantile, ma anche alle reazioni dei commercianti rivali in seguito ai tentativi espansionistici. La correttezza, in questi casi, non sarà un pregio di cui ammantarsi: i rivali tenteranno di spazzarci via con le cattive, attraverso intrighi e sabotaggi. Da parte nostra potremo reagire con queste stesse carte, ingaggiando sabotatori e assassini per danneggiare le controparti.

L'Intelligenza Artificiale gestisce anche il modo in cui si sviluppano le città. L'accuratezza storica non riguarderà, quindi, solo l'ambientazione, ma anche l'aspetto delle città, che cambierà con il passare del tempo anche in base all'influenza del giocatore. Come scrivevamo, *Patrician IV* sembra evidentemente rivolto a un pubblico più vasto rispetto al passato. L'interfaccia di gioco è stata ridisegnata per essere più semplice da memorizzare, pur mantenendo la funzionalità tipica dei precedenti capitoli della serie. Ogni comando ha un posto ben preciso, collocato nei menu a comparsa, e le icone sono piuttosto esplicative delle principali funzioni di cui avremo bisogno. Potremo gestire ogni aspetto delle nostre navi, dal nome all'equipaggio, alla manutenzione e alle rotte commerciali da seguire, definendo i dettagli delle merci da trattare e le condizioni di compravendita,

Sarà consentito costruire edifici solo dopo aver acquistato questo privilegio dalla Gilda.

Non dimenticate di caricare i cannoni: i pirati sanno come far soffrire un mercante.

ma la schermata di gioco non risulterà mai affollata. Anche l'aspetto grafico è più "amichevole": ci viene sottoposta una visuale isometrica completamente tridimensionale, con rotazioni di 360 gradi e circa venti livelli di zoom. Un po' troppi, a nostro parere, ma permettono di osservare da vicino la città e, anche se il dettaglio grafico e le animazioni degli abitanti non sembrano eccessivamente sofisticate, potremo ammirare gli effetti meteorologici che segneranno il passaggio del tempo.

Tuttavia, se da un lato merita un plauso la volontà di FX Interactive di portare questo titolo in Italia, dall'altro dobbiamo rilevare che, rispetto al passato, *Patrician IV* potrebbe soffrire di una longevità più bassa. La consueta modalità di gioco libera già da sola garantisce molte ore di divertimento, con la facoltà di impostare le priorità di gioco secondo il nostro stile. Ma l'unica campagna prevista potrebbe deludere le aspettative dei fan che si attendono un numero maggiore di missioni.

Evidentemente, i programmatori di Gaming Minds hanno preferito concentrare le proprie energie sulla giocabilità e l'aspetto grafico, sacrificando la vena più spartana della serie. In questo modo, *Patrician IV* potrebbe soddisfare la richiesta d'innovazione che i fan hanno elevato a gran voce dopo il terzo capitolo, e allo stesso tempo stabilire un contatto con quel pubblico che difficilmente si avvicina a una serie già avviata e per di più appartenente a un genere così specifico. Il team di sviluppo, oltretutto, sembra aver dimostrato parecchia attenzione e cura per questo titolo, che nella sua versione italiana sarà già aggiornato alla versione 1.21.

Scopriremo tra qualche settimana se *Patrician IV* saprà mantenere gli impegni presi e confermare i propri pregi, quando il gioco approderà agli scaffali italiani, con la consueta confezione curata e rifinita cui FX ci ha abituato da diversi anni.

GIOCHI COMPUTER

LA MATURITÀ DEI PATRIZI

Patrician IV è l'ultimo capitolo di una serie che può vantarsi di aver attraversato indenne l'industria dei videogiochi lungo diciotto anni. Era il 1992 quando Ascaron pubblicò per Amiga, PC e Atari ST *Patrician*, che dopo otto anni sbarcò su PC con il secondo e terzo capitolo, a breve distanza. *Patrician III*, in particolare, altro non è stato che la versione internazionale di *Patrician II* (pubblicato solo in tedesco nel 2000) con la sua espansione. Non dimentichiamo che la saga di *Patrician* ha venduto finora più di un milione di copie in tutto il mondo, sintomo che il genere ha raggiunto i cuori di molti.

LA MANO INVISIBILE

In *Patrician IV*, il commercio è il fulcro intorno a cui si sviluppa l'economia e fiorisce la vita sociale. Grazie agli scambi di merci da un luogo all'altro, un piccolo centro abitato dotato di uno sbocco marittimo può crescere e svilupparsi in maniera esponenziale. *Patrician IV*, di fatto, non lascia al giocatore il compito di edificare la città, ma di renderla produttiva in senso strettamente economico. Costruire delle industrie, per esempio, permetterà di esportare nuove merci e di ampliare il giro d'affari. Se ci interessa la poltrona di sindaco, potremo sfruttare il nostro denaro per migliorare l'occupazione e le condizioni di vita dell'abitato. In *Patrician IV*, in un modo o nell'altro, tutto è riconducibile alla mano invisibile del commercio.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!
3 DVD ROM
IL GIOCO COMPLETO
MASS EFFECT
E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
ESCLUSIVA!
CALL OF DUTY BLACK OPS
Con la celebre saga di sparatutto 3D nelle operazioni segrete della Guerra Fredda!
RECENSITO!
SPLIT/SECOND VELOCITY
Un folle reality a base di corse automobilistiche e... dinamite!
INOLTRE...
10 giochi recensiti tra cui
SBK X Superbike World Championship
Aloha Protocol
Mount & Blade Warband
Sam & Max 301 The Penal Zone
SOLO SU GMC!
DEUS EX HUMAN REVOLUTION
Il gioco di ruolo d'azione cyberpunk torna a farci sognare!
RIVOLUZIO
HUM
Dopo una
svelan
Un preque
ha saputo g
umana. V
scopri
SEGNI PARTICOLAR
Genere: Azione/GdR
Casa: Eidos Interactive
Sviluppatore: Eidos Montreal
Data di uscita: 2010
Internet: www.deusex3.com
Giochi precedenti: Deus Ex: Human Revolution è il primo titolo per gli studi canadesi di Eidos Interactive (situati a Montreal). Eidos è famosa da quasi quindici anni per serie e titoli come Hitman, Commandos, Thief, nonché per la popolarissima saga di Tomb Raider. Gli studi di Montreal sono al lavoro anche su un progetto per ora segreto, nonché su Thief 4. Durante la nostra visita, gli sviluppatori hanno promesso di farci sapere qualcosa di più su questo altro titolo molto atteso, nel prossimo futuro.
Nel corso della nostra carriera di corrispondenti, ci è capitato molte volte di gettare uno sguardo "dietro le quinte di un gioco": parlare con i direttori artistici, gli sceneggiatori, i tecnici del suono, i musicisti... tutti coloro che contribuiscono, con la propria creatività e il proprio talento, a trasformare in realtà la visione originale da cui scaturisce un nuovo mondo virtuale.
Mai, però, ci eravamo imbattuti in un'esperienza paragonabile a quella offerta da Deus Ex: Human Revolution. Ci troviamo negli uffici di Eidos Montreal e chiunque fosse stato con noi oggi avrebbe perso qualsiasi dubbio sul fatto che "videogioco" non escluda quel genere di intelligente, profondo e passionale lavoro artistico che, nel cinema, si riflette in film come "Blade Runner" il classico di Ridley Scott del 1982. E questo prima ancora di parlare del gioco vero e proprio!
VISIONI DI LUCE
Siamo nel 2027, trentuno anni prima degli eventi di Deus Ex. La data è cruciale: Deus Ex
guardando
questo inquietante futuro. Come spesso accade, la "caduta" è preceduta da un periodo di quasi irrazionale ottimismo e fiducia. È questo il momento "storico" catturato da Human Revolution. La scienza sta aiutando l'umanità a progredire. Problemi cruciali come il riscaldamento globale stanno venendo affrontati in modo concreto. Grazie all'evoluzione della Rete, informazione e conoscenza sono alla portata di tutti.
Il campo di maggior successo è quello della fusione biotecnologica tra uomo e macchina: non più "protesi" o "innesti", dunque, ma l'interazione tra organico e tecnologico senza soluzione di continuità. Gli scienziati del 2027 parlano apertamente di "upgrade". Ciò implica, ovviamente, una conoscenza ancora più intima e profonda di come funziona la "macchina-uomo". Tutti questi elementi richiamano, almeno nell'immaginazione dei nostri discendenti, un altro periodo della storia umana: il Rinascimento, con le grandi ricerche anatomiche di Leonardo da Vinci, la nascita della scienza moderna, e il rifiorire dell'arte – il tutto energizzato da nuove speranze e ottimismo.
Naturalmente, pensare che il 2027 sia davvero tutto questo è una pia illusione. I nuovi innesti danno più forza, agilità, intelligenza ed energia... a chi se li può permettere – ovvero, solo una piccola porzione della società. I ricchi sono ancora più ricchi, e i poveri sempre più poveri. Ma ora c'è una nuova divisione sociale: tra chi è "migliorato" e chi no. "La nuova lotta di classe è tra carne e macchina" affermano le organizzazioni umanitarie che si battono contro l'evoluzione e l'introduzione nel mercato delle nuove tecnologie da parte delle multinazionali che le producono senza alcun controllo esterno. Alla
VERSO LA FINE
Human Revolution è saldamente inserito nella "continuity" di Deus Ex. Gli sceneggiatori hanno giocato a lungo ai primi due titoli, e chi li conosce troverà molte strizzate d'occhio a cosa succederà "in futuro". Sebbene il nuovo capitolo preveda molti finali, la destinazione ultima per il mondo sarà comunque la situazione che troviamo all'inizio di Deus Ex. Non è, dunque, una "ipotesi alternativa", o un tentativo di ricominciare la serie seguendo altre strade. Eidos ci ha assicurato che, alla fine di Human Revolution, potremo giocare a Deus Ex (se non lo abbiamo mai fatto) e "scoprire come andrà avanti la storia". Human Revolution, al tempo stesso, rappresenta un nuovo inizio, ed è perfettamente fruibile da tutti coloro che non hanno mai provato i precedenti.
ECHI DEL 2027
RIVOLUZIONE DELLA MACCHINA-UOMO
www.gamesvillage.it
38 GMC GIUGNO 2010
www.gamesvillage.it

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

La nuova serie di GPU firmate AMD è sul mercato, e naturalmente GMC vi offre il test di entrambe le schede: 6850 e 6870. Se non avete intenzione di cambiare scheda video, o preferite aspettare l'uscita delle Radeon 6900 (che testeremo il mese prossimo), abbiamo analizzato due periferiche di Thermaltake: un dissipatore per CPU e una tastiera da giocatori venduta a una cifra piuttosto contenuta.

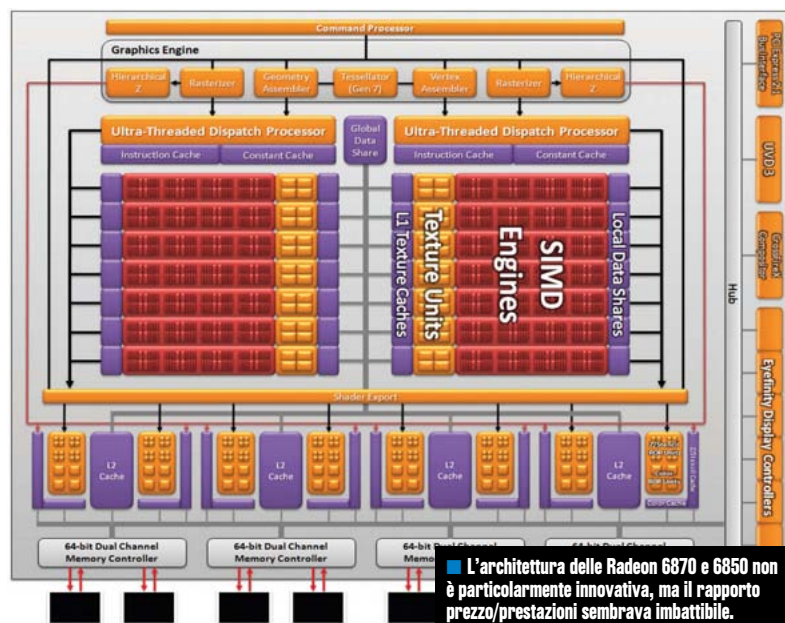
LA GUERRA DEI PREZZI

QUESTO mese, abbiamo avuto modo di testare le nuove GPU di AMD: la Radeon 6870 e la 6850.

Come potrete notare leggendo le prossime pagine, non si tratta di vere e proprie novità, quanto di ottimizzazioni del precedente chip, vendute però a un prezzo particolarmente aggressivo. Il modello superiore, la 6870, oscilla fra i 209 e i 219 euro, mentre la "piccola" 6850 viaggia attorno ai 169 euro.

Alla luce del fatto che non sono previsti ribassi per la serie 5000, sembrava che le nuove GPU di AMD fossero destinate a vincere la battaglia contro NVIDIA, considerando che le avversarie GeForce 460 e 470 sono decisamente più costose.

In realtà, non appena sono stati ufficializzati i prezzi delle ultime Radeon, NVIDIA è corsa ai ripari annunciando un notevole ribasso anche nei suoi, così da contrastare l'uscita dei nuovi chip. Da un giorno all'altro, i prezzi delle GeForce 470 sono crollati (più di 100 euro in meno per la GeForce 470), rompendo le uova nel paniere di AMD. Naturalmente, non sono mancate le polemiche a riguardo, ed è partita una bagarre fra i due colossi della grafica, a colpi di comunicati stampa.

Da un lato, AMD ha indicato che lo sconto offerto da NVIDIA è limitato nel tempo, e teso unicamente a contrastare l'uscita della serie 6000. La risposta di NVIDIA non si è fatta attendere, ribattendo che le affermazioni del concorrente sono inesatte, e che i cali di prezzo non sono né di facciata (tanto che ci hanno inviato il link di alcuni rivenditori che effettivamente offrono le GeForce alle cifre indicate), né temporanei (il comunicato di NVIDIA, tuttavia, di prezzi "suggeriti" e non di prezzi "imposti"). La questione è piuttosto complicata, insomma, e ci ha messo in una situazione piuttosto difficile al momento di valutare i prodotti. Se è vero che le 6870 godevano di un rapporto qualità/prezzo invidiabile quando ci sono state presentate, bisogna ammettere che, dopo il ribasso delle GeForce 470, il margine si assottiglia, tanto che, per certi versi, la soluzione di NVIDIA potrebbe essere preferibile, sia per le prestazioni (leggermente superiori nel caso di NVIDIA), sia per il supporto alla tecnologia PhysX.

"Una guerra al ribasso dei prezzi farà felici gli acquirenti"

L'architettura delle Radeon 6870 e 6850 non è particolarmente innovativa, ma il rapporto prezzo/prestazioni sembrava imbattibile.

Non avendo la sfera di cristallo, non possiamo sapere come si sarà evoluta la situazione nel momento in cui leggerete queste pagine, ma ci teniamo a fare chiarezza e a ribadire che, se i ribassi di NVIDIA non saranno temporanei, la sfida fra le due GPU sarà molto serrata. Di contro, se, come sostiene AMD, dopo poco tempo le 470 torneranno al prezzo precedente, o comunque verranno vendute a cifre superiori rispetto alle 6850/6870, allora sotto il profilo della convenienza la serie 6000 sarà imbattibile. Certo è che se NVIDIA non mantenesse le promesse fatte in merito al ribasso dei prezzi, o li abbassasse solo per un breve periodo, non farebbe una bella figura con i propri utenti.

In tutta questa polemica c'è almeno un lato positivo per noi giocatori: al di là delle scaramucce fra i due produttori, una guerra al ribasso dei prezzi farà felici gli acquirenti, che risparmieranno parecchi euro. A restare con l'amaro in bocca sarà chi ha appena acquistato una GeForce, scoprendo che sarebbe bastato attendere qualche giorno per ritrovarsi con un portafogli un po' più rifornito.

ATI RADEON 6870

- **Produttore:** AMD
- **Distributore:** Vari
- **Internet:** www.amd.com
- **Prezzo:** da € 209 a € 219

Rumorosità e temperature non differiscono troppo dai precedenti modelli di Radeon.

SI torna a parlare di GPU. Dopo un periodo di relativa calma, durante il quale sia AMD, sia NVIDIA si sono limitate a sfornare prodotti di fascia medio/bassa, è stata presentata una nuova architettura.

A dirla tutta, l'attuale serie 6000 di AMD non è uno stravolgimento rispetto alla serie 5000: possiamo considerarla come una ulteriore ottimizzazione del precedente chip, ma non una vera e propria innovazione, e basta osservare le specifiche tecniche per notarlo. Il bus rimane a 256 bit, ma gli stream processor passano da 1.600 a soli 1.120, al contrario della frequenza del core, che sale di circa 50 MHz (toccando quindi 900 MHz). Anche la memoria RAM è leggermente più veloce rispetto alla 5870, e viene spinta sino a 4,2 GHz. La 6870 potrebbe dunque sembrare la sorella minore della 5870, ma quando si va ad analizzare con attenzione la sua architettura, si scopre che non è proprio così: nella precedente generazione di GPU AMD, infatti, si trovava solamente un Ultra-Threaded Dispatch Processor che si occupava di tutti i 1.600 stream processor, mentre la 6870 è basata su due di questi processori, prediligendo quindi l'efficienza dell'architettura alla velocità pura. Un approccio simile è stato seguito per il Tessellator, ottimizzato in maniera da offrire sino al doppio delle performance, nelle situazioni ideali.
Una delle notizie che più interesserà i giocatori è l'introduzione di un nuovo algoritmo di AntiAliasing, il Morphological AA. Il suo vantaggio è di operare una volta che la scena è già stata renderizzata, risultando compatibile con il 100% dei giochi, compresi quelli DirectX 10 che spesso su architetture ATI impedivano l'attivazione dell'AA. Gli appassionati di Home Theater PC, infine, potranno gioire per l'aggiornamento dello UVD (Universal Video Decoder), che ora giunge alla terza incarnazione, porta con sé il supporto ai Blu-ray 3D e sgrava ulteriormente la CPU quando si visualizzano filmati MPEG-2 ed MPEG-4.

> "Chi si aspettava una nuova GPU di fascia alta rischia di rimanere deluso"

Parlando di prestazioni, queste non si discostano troppo da quanto si può ipotizzare guardando le schede tecniche, e la 6870 si trova esattamente a metà strada fra una 5870 e una 5850. Oppure, facendo il confronto con NVIDIA, fra una GeForce 470 e una GeForce 460. La vera differenza, però, va ricercata nel prezzo: la 6870 viene infatti venduta fra i 209 e i 219 euro, una cifra intrigante in relazione alle buone prestazioni.
Chi si aspettava una nuova GPU di fascia alta rischia, insomma, di rimanere deluso: la 6870 è un'ottima scheda, e andrà a sostituire la precedente gamma di ATI, ma tolte alcune piccole innovazioni, non spingerà gli attuali possessori di 5870 o GeForce 470 a fare il salto. Per un'architettura più innovativa e veloce, non bisognerà aspettare troppo: verso fine novembre, ATI lancerà la nuova serie di GPU, decisamente più appetibili per chi vuole assemblare un PC particolarmente potente.

La serie 6000, attualmente, introduce solo poche novità architetturali, ma il prezzo di vendita è appetibile, in relazione alle prestazioni nei giochi. Un ottimo upgrade per chi è dotato di una GPU vecchiotta. Gli altri dovranno aspettare un mese per mettere le mani su una nuova GPU di fascia alta di AMD.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

TASTIERA PESATA

Gigabyte, riciclando un concetto sviluppato dai produttori di tastiere musicali, ha presentato la Aivia K8100, la prima tastiera munita di pulsanti pesati. Dedicata ai videogiochi e munita di 4 Megabit di memoria interna, adatti a contenere e trasportare 100 macro programmabili, la Aivia abbina 70 grammi di peso ai tasti WASD, Ctrl, Space e freccia, mentre i pulsanti tipicamente raggiunti dal mignolo offrono una resistenza di 50 grammi. Tutte le altre lettere sfruttano un peso intermedio di 60 grammi, pensato per offrire una risposta tattile anche senza mai guardare la tastiera. Inoltre, la circuiteria interna permette la pressione contemporanea di 20 tasti, quando la tipica tastiera USB non può gestirne più di 6 simultaneamente. La Aivia sarà disponibile in Europa in tre differenti colori: nero, giallo e rosso.

GEFORCE RADIO

L'asiatica Galaxy Microsystem ha presentato quella che è, probabilmente, la prima VGA in grado di inviare i segnali video e audio HD tramite connessione wireless. La GeForce GTX 460 WHDI utilizza 5 piccole antenne, simili a quelle montate sui controller Wi-Fi, per inviare suoni e immagini a un ricevitore direttamente collegato alla TV, in modo da eseguire giochi e Blu-ray pur rimanendo distante dal grande schermo. Oltre alla connessione radio, la scheda contempla anche due classici connettori DVI e HDMI, in modo da pilotare contemporaneamente anche il monitor della scrivania. Un po' meno innovativa, ma certamente altrettanto veloce, è invece la GTX 460 Super Overclock di Gigabyte, che infrange i record di velocità della fascia media NVIDIA grazie a una GPU GF104 spinta a 815 MHz e a 1 GB di GDDR5 da 4 GHz. Tali valori, decisamente più elevati rispetto al modello standard, sono resi possibili dalla presenza di un sistema di alimentazione a 7 fasi e di un circuito stampato a doppio strato metallico.

RADEON 6850

Produttore: AMD
Distributore: Vari
Internet: www.amd.com
Prezzo: € 169

Nonostante sia una scheda di fascia media, le dimensioni non sono contenute. Se volete usarla nel vostro HTPC, assicuratevi che il case sia abbastanza spazioso.

LA nuova serie di GPU di AMD consiste in due modelli: la 6870, più veloce, e la 6850, leggermente più economica e di conseguenza meno spinta.

Tecnicamente, le differenze sono limitate, come spesso accade nelle GPU che condividono la medesima architettura, e si riducono al numero di shader (960 per la 6850 e 1.120 per la 6870) e alla velocità di core e memoria: il primo viaggia a 775 MHz (ma lo abbiamo facilmente spinto sino a 850 tramite i driver Catalyst), la seconda a 4 GHz, 200 MHz in meno della sorella maggiore. Per il resto, tutto è identico, a partire dall'inclusione dell'UVD 3 (che in una scheda così economica si sposa bene per l'utilizzo dentro un potente Home Theater PC con il quale provare anche a giocare) e passando per le nuove modalità di AntiAliasing, che dovrebbero risolvere i problemi delle precedenti generazioni AMD con alcuni titoli DirectX 10.

Anche la 6850, quindi, include il nuovo e più efficiente Tessellator, e rimane il supporto ai tre schermi, Eyefinity, ereditato dalla precedente serie di GPU. In realtà, il supporto multimonitor della serie 6.000 è stato nettamente migliorato, e include sia un connettore HDMI 1.4 (fondamentale per i Blu-ray in 3D), sia connettori DisplayPort, 1.2 che, in futuro, permetteranno di gestire 3 monitor con un solo cavo. Le novità di Eyefinity non finiscono qui, e siamo rimasti particolarmente incuriositi dalla funzione Accurate Color Correction, che non solo applica alcuni algoritmi per ottimizzare i colori in relazione al monitor posseduto, ma permette di farlo separatamente per ognuno dei display connessi. Sembra una novità di poco conto, ma uno dei problemi principali quando si gioca su più monitor, se non sono identici, è l'evidente differenza fra colori rappresentati dai display, difficilmente eliminabili agendo sui tipici comandi per il contrasto/saturazione.

> "La 6850 può pilotare fino a 5 schermi"

Parlando di prestazioni, se la 6870 si posiziona fra la GeForce 470 e la Geforce 460, la 6850 è giusto un gradino sotto, fra una Geforce 460 e una più economica GeForce 450. Come prezzi, siamo allineati alla GeForce 460, recentemente ribassata da NVIDIA proprio per contrastare il lancio di AMD. Se la GeForce 460 ha dalla sua un po' di potenza in più e il supporto a PhysX, la 6850 conta sulla possibilità di pilotare fino a 5 schermi (sempre che qualcuno sia interessato a tanto) e su un supporto per l'accelerazione video che, a nostro avviso, è leggermente migliore, grazie alla nuova incarnazione dell'UVD.

Chi, poi, ha intenzione di usare la scheda per un Home Theater PC, sarà sicuramente attratto dai consumi più bassi della proposta di AMD, che di conseguenza scalda meno e permette di tenere le ventole a regimi di rotazione più bassi, riducendo il rumore di fondo.

Una buona scheda di fascia media, particolarmente interessante al prezzo cui è proposta. Il recente ribasso di prezzi di NVIDIA la mette in stretta competizione con la GeForce 460, leggermente più veloce. Il nostro consiglio è di acquistare quella che costa meno dal vostro negoziante di fiducia.

8½

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico...

VERDE E MAGENTA

La software house francese Darkworks ha trovato un accordo con Epic games, inserendo la sua tecnologia stereoscopica all'interno del motore Unreal 3. Già usata in *Batman: Arkham Asylum*, la tecnologia TriOviz non richiede il rendering di più scene contemporaneamente, ma soprattutto funziona senza TV a 120 Hz e occhiali attivi, affidandosi a degli occhiali colorati simili a quelli dei noti anaglifi. In realtà, gli occhialini in questione (che troveranno posto nelle confezioni dei giochi compatibili) non utilizzano le classiche accoppiate verde – magenta e blu – rosso, ma due tonalità intermedie scelte appositamente dai tecnici francesi per non snaturare eccessivamente i colori sullo schermo. Secondo Mark Rein di Epic, grazie a TriOviz i giochi per PC, Xbox 360 e PlayStation 3 offriranno una fluidità superiore rispetto ai titoli stereoscopici attuali, pur conservando un eccellente effetto di profondità.

TV OPEN SOURCE

Si chiama Revue il set top box con cui Logitech intende assecondare il progetto Google TV. Accompagnato da una tastiera wireless utile come telecomando, il dispositivo permette di riprodurre i propri cataloghi multimediali sulla TV, navigare in Internet e, limitatamente al mercato nordamericano, usufruire di tutti i film e i serial contenuti nel catalogo di aziende quali NBC, HBO, NetFlix e Amazon. Chi non intende confrontarsi con una tastiera wireless anche al di fuori dell'ufficio, può optare in alternativa su un "telecomando" ridotto, simile alla ben nota Dinovo Mini, o utilizzare un telefono Android con display touch screen sfruttando l'applicazione Harmonics. Il prezzo del Revue è pari a 300 dollari, che diventano però 450 se si opziona anche l'apposita webcam con zoom ottico da 5x, utile a effettuare videochiamate

THERMALTAKE JING

- **Produttore:** Thermaltake
- **Distributore:** Thermaltake
- **Internet:** www.thermaltake.com
- **Prezzo:** € 75

SINO a non troppi anni fa, nel corredo fondamentale di ogni giocatore PC non poteva mancare un dissipatore per il processore, in sostituzione di quello montato dal produttore.

In parte perché le ventole abbinate alle CPU erano decisamente rumorose, ma soprattutto perché spesso questi modelli non erano sufficienti a gestire le situazioni più "bollenti" (con il risultato che poteva capitare di vedere il PC piantarsi nel mezzo di una partita, o rallentare vistosamente durante una sfida online, quando veniva a mancare la protezione termica). Con l'abbassarsi dei processi produttivi e la fine della corsa al GHz, il problema si è attenuato. Nonostante tutto, però, acquistare un dissipatore di qualità è ancora un investimento intelligente. Scegliendo bene, è possibile ridurre al minimo l'inquinamento acustico e, contemporaneamente, abbassare le temperature di esercizio – cosa particolarmente utile nel caso si voglia procedere a un overclock, operazione ormai alla portata di tutti e, spesso, completamente automatizzata grazie ai programmi a corredo delle recenti motherboard.

"È fra i dissipatori più efficienti che ci sia capitato di provare"

Il Jing è un modello dedicato a utenti esigenti, e riesce a coniugare delle ottime prestazioni con una bassa rumorosità. Merito delle sue generose dimensioni, delle 6 heatpipe e, soprattutto, delle due ventole da 14 cm, la cui velocità può essere variata fra gli 800 e i 1.600 RPM attraverso due piccoli potenziometri. Purtroppo, questi ultimi rimarranno all'interno del case, rendendo piuttosto scomodo il loro impiego. Meglio selezionare una posizione e mantenere sempre quella, soprattutto se si considera che, anche al massimo della velocità, le ventole sono praticamente inudibili, coperte dal rumore dell'alimentatore e della scheda video.

L'installazione del Jing è semplice, ma richiede almeno una mezzoretta di lavoro, dato che è fondamentale smontare la scheda madre per installare le sue staffe sul lato posteriore. Una volta montata la staffa, sarà poi necessario rimuovere le due ventole per agganciare l'unità e, successivamente, reincastrarle. Niente di complicato, ma se il vostro case è di dimensioni medie o (peggio) piccole, faticherete non poco nel cercare di stringere le viti e nel mettere/togliere le ventole, evitando che i cavi si vadano a incastrare dove non dovrebbero.

Una volta i8nstallato, Jing funziona che è una bellezza: è silenzioso, e il processore rimane al fresco, nel nostro caso una quindicina di gradi in meno rispetto al dissipatore standard (il test è stato eseguito con una delle nuove CPU a 6 core di AMD).

Non sarà il dissipatore più immediato da montare, ma è fra i più efficienti che ci sia capitato di provare. Il prezzo, purtroppo, non è basso: a circa 70 euro non si può definire regalato, ma è in linea con altri prodotti capaci di simili prestazioni. GIOCHI COMPUTER

Le dimensioni sono impegnative, ma il Jing svolge molto bene il proprio lavoro.

Non è il dissipatore più comodo da installare, visto che richiede di rimuovere la motherboard, ma le prestazioni sono di tutto rispetto, anche in termini di rumorosità. Peccato che per variare la velocità delle ventole sia necessario aprire il case, ma anche al massimo degli RPM, il ronzio è basso.

7 ½

in alta definizione. L'approccio di Google alle TV da salotto passa attraverso delle applicazioni capaci di riprodurre, registrare e proporre i contenuti preferiti dall'utente.

... E TV MINI

Apple, desiderosa di rinnovare l'immagine di quello che da molti è considerato il suo unico prodotto privo di successo negli ultimi anni, ha ridisegnato completamente l'hardware dell'Apple TV, il set top box specializzato nella riproduzione di filmati in HD. Rispetto alla precedente, la nuova versione si distingue per le minuscole dimensioni, ottenute sfruttando il medesimo processore A4 che anima iPhone e iPad. L'unità è completamente priva di memorie di massa, affidandosi allo streaming da Internet e alla riproduzione dei contenuti video presenti sulla LAN casalinga per dare spettacolo sul grande schermo. Apple propone ai nordamericani tutto il catalogo di ABC e Fox, nonché l'immensa libreria di film vantata da NetFlix, tramite la formula del noleggio, ma ha dovuto optare per contenuti a 720p per assicurare una eccellente fluidità e tempi di attesa molto brevi per il buffering. A fare notizia in casa Apple è anche l'arrivo dei nuovi iMac muniti di Core i3 e Radeon 5670, capaci di offrire una buona esecuzione dei giochi su schermi da 21,5 o 27 pollici, sia in Windows, sia in Mac OS X.

OPEN DIRECTX

Gli sviluppatori di Gallium, la API che la software house VMWare vuole dedicare a Linux, intendono integrare appieno in Linux le versioni 10 e 11 di Direct3D, facilitando enormemente l'esecuzione dei giochi tramite Wine. Attualmente, quando un gioco per Windows viene eseguito all'interno del sistema operativo open source, il codice rivolto alle famose API di Microsoft viene indirizzato a OpenGL in un laborioso lavoro di conversione, che impegna la CPU e frena le GPU. In futuro, però, le medesime istruzioni potranno

THERMALTAKE ESPORTS CHALLENGER

Produttore: Thermaltake
Distributore: Thermaltake
Internet: www.thermaltake.com
Prezzo: € 49

DANDO un'occhiata ai listini delle tastiere, si identificano due fasce di prezzo: i modelli supereconomici, da dimenticare quanto a robustezza ed ergonomia, e altri molto più curati, sia nelle funzioni, sia nel design, ma troppo spesso caratterizzati da un cartellino del prezzo che fa venire i capelli bianchi.

Una tastiera da giocatore può facilmente superare i 100 euro, mentre alcuni modelli più eleganti, magari dedicati all'home theater, arrivano a sfiorare il prezzo di un netbook. Ciò che ci ha incuriosito della eSPORTS Challenger è che, pur trattandosi di un modello dedicato ai giocatori, il prezzo è più che abbordabile: parliamo, infatti, di circa 50 euro per il modello Challenger.

Fra le peculiarità, segnaliamo la presenza di un connettore USB 2.0, che semplifica la connessione di chiavette e hard disk esterni, e la presenza di una ventolina. Quest'ultima è un minuscolo modello che può essere appoggiato nella parte superiore sinistra della periferica, in modo da indirizzare l'aria nella zona dei tasti WASD, allo scopo di rinfrescare le dita durante le lunghe sessioni di gioco. Sembra un'idea interessante, ma in realtà il diametro ridotto rende la ventola inutile; soprattutto, sarà particolarmente facile romperla al primo movimento brusco.

Tolto questo dettaglio, la eSPORTS Challenge svolge bene il proprio lavoro. Nonostante sia realizzata in plastica leggera, la tastiera sembra piuttosto robusta e la digitazione dei tasti è comoda e piacevole, per lo meno se apprezzate i modelli con corsa lunga dei tasti, che emettono un sonoro clic quando li premete.
La disposizione è standard, e non sono presenti tasti speciali, disponibili però sul modello superiore, la eSPORTS Challenge PRO. Si possono in ogni caso programmare delle macro tramite l'apposito software, ed è consentito preimpostare quattro differenti configurazioni, che verranno poi salvate sulla piccola ROM del dispositivo in modo da poterlo utilizzare su qualsiasi computer senza dover installare driver o programmi di controllo.

Una particolarità che alcuni apprezzeranno e altri detesteranno è l'assenza del tasto Windows sul lato sinistro della tastiera, sostituito da quello funzione che permette di variare, in combinazione con i pulsanti da F9 a F12, le modalità di utilizzo. Da un lato, si eviterà di uscire dal gioco per aver inavvertitamente premuto il comando, dall'altro, chi è abituato a usarlo durante il lavoro quotidiano si troverà un po' in difficoltà. Per quanto ci riguarda,

> "Il tasto Windows è assente dal lato sinistro della tastiera"

avremmo preferito uno switch per abilitare/disabilitare il tasto, ma alla fine è solo una questione di abitudine.

Tutto sommato, sebbene alcune scelte non siano particolarmente convincenti, la eSPORTS Challenge svolge alla grande il suo lavoro. Certo, sarebbe stato meglio pagare una decina di euro in meno e rinunciare alla ventola, ma fortunatamente è possibile smontarla e far finta che non sia mai esistita.

GIOCHI COMPUTER

La eSPORTS Challenge esteticamente non è niente male, pur essendo realizzata in plastica. La ventola è inutile, ma non costa nulla toglierla.

La libertà di salvare le macro sulla ROM della tastiera e, quindi, di poterla usare senza driver, rende interessante la eSPORTS Challenge, che non delude per quanto riguarda ergonomia e precisione. Non è il modello più economico sul mercato, ma la qualità è adeguata al prezzo di vendita.

7

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico…

essere recepite direttamente da Gallium, senza alcuna perdita di velocità e compatibilità. Il lavoro di conversione interesserà solo le due ultime versioni di Direct3D, più facilmente gestibili grazie a una struttura elegante e snella, che ha tagliato i ponti con le GPU del passato.

CASE FIAMMEGGIANTE

Più che fuoco, il drago troneggiante sul case proposto ai fan di AMD dall'americana iBuyPower (specializzata nell'assemblaggio di PC per videogiocatori) sputa entusiasmo per gli esacore. Basato sul già appariscente NZXT Lexa, il case vanta una pittura lucida e il drago metallico che da sempre accompagna i componenti della piattaforma dragon, integrando una finestra laterale, due ventole a bassa velocità di rotazione e un sistema di raffreddamento a liquido dedicato alla CPU, nonché il voluminoso logo dei Phenom II X6. Per ora, il case viene venduto solo in abbinamento a delle configurazioni complete, ma in futuro dovrebbe apparire, in edizione limitata, nel listino di NZXT.

LED ABBORDABILE

Il nuovo BenQ EW2420 VA è un interessante mix di innovazioni proposte a prezzo interessante. Basato su un pannello da 24 pollici con retroilluminazione a LED e risoluzione di 1920x1080, lo schermo sfrutta la tenologia VA (Vertical Alignment), ovvero dei cristalli che in assenza di tensione rimangono perpendicolari all'illuminazione posteriore. Tale particolarità permette al monitor di riprodurre delle ottime tonalità scure, comparabili a quelle offerte dai ben più costosi schermi IPS, e un angolo di visione laterale pari a 178 gradi. Completano il tutto un rapporto di contrasto 3000:1, un tempo di risposta di 8 millisecondi, due piccoli speaker da 1,5 watt, triplo ingresso D-Sub – DVI- HDMI e un prezzo di 190 euro.

SERIE ROG EXTREME

Sono le sfide più impegnative a rendere le motherboard straordinarie.

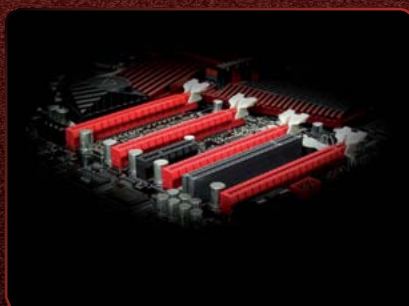
Dedicata agli overclocker più esigenti ed agli appassionati che pretendono il meglio dalla propria scheda madre, la Rampage III Extreme è in grado di soddisfare le esigenze più disparate. Basata sul socket LGA1366 con chipset Intel X58 e 4 slot PCIe x16 2.0 per Quad SLI/Crossfire, la nuova Rampage III Extreme è dotata delle funzionalità per l'overclocking ROG Connect e RC Bluetooth, che permettono agli utenti di monitorare e modificare i parametri del BIOS attraverso un portatile o mediante il proprio telefono cellulare.

La funzione USB BIOS Flashback permette inoltre, di semplificare e velocizzare l´operazione di aggiornamento del BIOS.

L'ultima versione della tecnologia Extreme Engine Digi+, integrata nella nuova Rampage III Extreme, garantisce poi la potenza e la stabilità necessaria, mentre il sistema Pulse Width Modulation (PWM) migliora i livelli di tolleranza della scheda. Infine, il sistema di raffreddamento basato su heatpipe è di tipo passivo low-profile e garantisce silenzio e stabilità.

Socket	CPU LGA 1366
Processori	Intel® Core™ i7/Core™ i7 Extreme Edition
Chipset	Intel® X58 + ICH10R
Memoria	6x DDR3 2200(O.C.)/2133(O.C.)/2000(O.C.)/ 1800(O.C)/1600/1333/1066 MHz
Slot di Espansione	4x PCIe X16, 1x PCIe X4, 1x PCI
Storage	7x SATA 3.0 Gb/s; 1x eSATA 3.0 Gb/s; 2x SATA 6.0 Gb/s
Porta di rete	Intel® Gigabit LAN
Firewire	2x 1394a - 2x USB 3.0 - 9 x USB 2.0

REPUBLIC OF GAMERS

Sistema di raffreddamento silenzioso ed efficiente

Fino a 24 GB di RAM DDR3 2200 MHz

Raffinato circuito di alimentazione Extreme Engine Digi+ con Pulse Width Modulation (PWM)

Play it Cool!

Regalati sequenze di gioco da brivido incredibilmente realistiche e coinvolgenti!

Lasciati incantare dalle prestazioni offerte dalla nuova scheda grafica EAH6850: animata dalla GPU ATI Radeon HD 6850, è caratterizzata dall'innovativo sistema di raffreddamento DirectCU costituito da due speciali heat pipe da 8mm, in rame e dalla forma piatta, che entrano in contatto diretto con la GPU. Questa scelta assicura una migliore dissipazione del calore e silenziosità rispetto ad un sistema standard e consente un overclock in fabbrica del chip grafico. La ventola poi, è realizzata secondo il sistema Dust-proof, che la rende più resistente alla polvere. Inoltre, grazie alla tecnologia Voltage Tweak che consente di agire sul voltaggio della GPU, le prestazioni sono notevolmente incrementate. Anche questa nuova scheda ASUS è equipaggiata con una speciale tecnologia che blocca il flusso di corrente in caso di sovraccarichi elettrici ed è opportunamente schermata per ridurre le interferenze elettromagnetiche.

GPU	AMD Radeon HD 6850
Bus	PCI Express® 2.1
Memoria video	1GB GDDR5
Frequenza GPU	790 MHz
Frequenza memoria	4 GHz (1 GHz GDDR5)
Interfaccia di memoria	256-bit
Massima risoluzione DVI	2560x1600
Massima risoluzione D-Sub	2048x1536
Uscita D-Sub	1x (adattatore DVI-->D-sub)
Uscita DVI-I	1x
Uscita DVI-D	1x
Uscita HDMI	1x
Uscita DisplayPort	1x
HDCP Compliant	Si

Windows®. Life without Walls™. ASUS consiglia Windows 7

ASUS G51JX 3D

EXPERIENCE REALITY IN 3D

Sei pronto a farti travolgere dalle emozioni e vivere la più incredibile esperienza di gioco? Tuffati nell'azione con il nuovo notebook ASUS G51Jx 3D!

I nuovo notebook ASUS G51Jx 3D è dedicato ai gamer più appassionati ed esigenti. Grazie alla tecnologia 3D Vision di NVIDIA e gli esclusivi occhiali 3D "attivi" con trasmettitore ad infrarossi, i tuoi giochi preferiti prendono forma sull'innovativo display del nuovo ASUS G51Jx 3D, acquistando una nuova dimensione e regalando scene in 3D stereoscopico incredibilmente reali e suggestive. Prestazioni eccezionali, dotazione al top e massima cura nei dettagli. In più l'ampia tastiera retroilluminata consente di continuare comodamente le proprie sfide anche al buio e garantire un comfort assoluto anche nelle fasi di gioco più impegnative. Notebook ASUS G51Jx 3D: diventa tu il protagonista, non solo un semplice spettatore!

Occhiali 3D attivi

Emettitore a infrarossi

Pannello LCD 3D a 120Hz

Processore Intel® Core™ i7 Sistema Operativo Windows® 7 Home Premium Autentico Display 15,6" HD Glare 3D Memoria 8GB Disco fisso 500GB Hybrid (4GB SSD) Scheda Grafica NVIDIA GeForce GTS360M DDR5

 Kit per visone 3D, Bluetooth, Blu-ray, HDMI, Tastiera retroilluminata

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

PINBALL HD

- Produttore: Gameprom
- Prezzo: € 0,79 iPhone, € 1,59 iPad
- Versione provata: iPhone/iPad
- Internet: http://gameprom.com/pinball-hd

NATI storicamente alla fine degli Anni '40, i flipper hanno dominato la scena del divertimento elettronico per quasi mezzo secolo, cedendo il passo ai videogiochi solo in tempi relativamente recenti.

La loro epoca pare ora definitivamente tramontata, non senza lo spargimento di qualche lacrimuccia da parte di qualche vecchio nostalgico. È soprattutto a beneficio di questi ultimi che proliferano, oggi, i più diffusi simulatori di flipper. Tra i tanti, vogliamo parlare, questo mese, di un ottimo titolo sviluppato da un produttore indipendente russo chiamato Gameprom: *Pinball HD* è un gioco per iPad e per iPhone (è compatibile, però, solo con i modelli 4G o 3Gs) dotato di un eccellente e realistico motore fisico e di una grafica brillante.

Dotato di un sistema di controllo fin troppo intuitivo (per azionare i flipper basta toccare con il pollice destro o sinistro un punto qualsiasi dello schermo), *Pinball HD* è caratterizzato da un'intelligente interfaccia grafica che, invece di inquadrare tutto il flipper (ciò renderebbe la pallina indistinguibile persino nello schermo dell'iPad), segue in primo piano la biglia d'acciaio, ingrandendo un'area specifica della tavola. Discreta e apprezzabile, considerato il prezzo, anche la varietà di flipper inseriti nel gioco: quattro, nella fattispecie. C'è un tavolo d'ispirazione western (Wild West), uno dedicato al mondo selvaggio della giungla amazzonica (Jungle Style), uno ispirato al mondo sottomarino (il nostro preferito in assoluto: The Deep) e uno dedicato ai fan dell'heavy metal e del rock duro (Slayer Rocks).

Non tutti i tavoli sono caratterizzati dal medesimo livello qualitativo e, mentre The Deep svetta con un eccellente sistema di bonus e di combo, con un'ottima colonna sonora, un display elegante e raffinato, e un'ammaliante voce metallica dell'Intelligenza Artificiale che commenta in continuazione il gioco, Wild West appare invece come un tavolo piuttosto povero, monotono e trasandato.

Si tratta, in ogni caso, di un ottimo prodotto, anche se consigliabile solo agli appassionati di flipper e, per questo, poco adatto a un pubblico di giovanissimi.

Un divertimento "classico" rivive alla grande su cellulare. *Pinball HD* è il miglior flipper per melafonino in circolazione!

Provato

PARACHUTE PANIC

È stato uno dei più grandi successi dello scorso inverno per iPhone: su AppStore ha fatto il suo esordio il 22 dicembre 2009, regalando un piacevole Natale ai fan del melafonino, al punto che, nel giro di un solo mese, erano già 4 milioni le copie scaricate nel mondo. Memori del successo natalizio, gli sviluppatori di Connect2Media hanno deciso di bissarlo per questo dicembre, offrendo lo stesso gioco ma in versione Java e, soprattutto, per telefonini senza touch screen, ai possessori di telefoni della "vecchia" generazione. *Parachute Panic* è molto semplice e pone come obiettivo per i giocatori quello di far atterrare sani e salvi dei paracadutisti, che si lanciano da un aereo in volo per arrivare sulla piattaforma di una nave in mezzo all'oceano. Di particolare impatto il motore grafico utilizzato, che si propone con uno stile che ricorda i giochi fatti con penna, gomma, matita e tanta ingenuità sui quaderni a quadretti ai tempi della scuola elementare. Tra i pericoli che i giocatori saranno chiamati a evitare, ci sono temporali estivi, elicotteri controllati da piloti senza scrupoli e persino una misteriosa astronave aliena, determinata a rapire i nostri protetti per portarli sul lontano pianeta Zargon, senza considerare gli squali famelici che attendono i malcapitati che non riescono ad atterrare sulla nave. Frenetico e divertente, *Parachute Panic* è un gioco forse un po' monotono, ma che potrà regalare ugualmente diverse ore di svago spensierato agli appassionati di questo genere di titoli.

- Produttore: **Connect2Media**
- Prezzo: **€ 4,99**
- Versione provata: **Nokia N82**
- Link: **www.fdg-entertainment.com**

Eccellente conversione di un ottimo titolo iPhone: sa coinvolgere anche grazie alla grafica particolare. 8

Provato

ASPHALT 5 HD

Esordisce, su questo numero di GMC Mobile, una nuova piattaforma di gioco: con la diffusione di Android, giunto ormai alla sua versione 2.2, anche il sistema operativo di Google comincia a diventare un attore interessante nell'industria, sempre più florida nonostante la crisi, del mobile gaming. Da questo numero, perciò, cercheremo di recensire con regolarità i giochi disponibili su Android, testandoli con due dei migliori telefoni per il neonato (si fa per dire) sistema operativo: il Samsung Galaxy S e l'HTC Desire. In omaggio al Samsung Mobile Challenge e ai World Cyber Games appena conclusi, abbiamo deciso di partire con il gioco ufficiale di gara dei WCG 2010, *Asphalt 5*. Il titolo in questione non è certamente una killer-application per Android, pur rappresentando, al momento, il miglior gioco di guida per questa piattaforma. Aggiungiamo che *Asphalt 5 HD* non è neppure stato sviluppato originariamente per Android: si tratta, infatti, di una riuscita conversione da iPhone. *Asphalt 5 HD* è un frenetico gioco di guida d'impostazione squisitamente arcade, in stile *Burnout*. Questa versione, con modalità di gioco in single e multiplayer (solo Wi-Fi), offre 30 accurate riproduzioni di auto sportive (Ferrari, Audi, Lamborghini, per citarne solo alcune) e 12 diverse ambientazioni, tra cui Aspen, Las Vegas e Saint Tropez. Niente di che, ma divertente.

- Produttore: **Gameloft**
- Prezzo: **€ 3**
- Versione provata: **HTC Desire**
- Link: **www.gameloft.it/giochi-android/asphalt-5/?adid=117229**

Niente di nuovo sotto il sole, però resta uno dei migliori giochi di guida per Android. 7½

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

SAMSUNG MOBILE CHALLENGE 2010

Si sono svolti a ottobre i World Cyber Games, le "olimpiadi dei videogiochi" organizzate da Samsung e giunte alla decima edizione. All'evento (cui dedichiamo un ampio reportage, più avanti, nelle pagine della rubrica Next Level) è associata, da quattro anni a questa parte, un'altra competizione internazionale chiamata Samsung Mobile Challenge, ossia il più importante torneo mondiale di mobile gaming che, tra l'altro, è assurto agli onori del podio olimpico (sino alla scorsa edizione, il mobile gaming era considerato una prova dimostrativa non valevole per il medagliere olimpico). Disciplina ufficiale, quest'anno, era il divertente gioco di guida di Gameloft *Asphalt 5* (di cui potete leggere la recensione qui sopra), in versione Android su Samsung Galaxy S, telefono ufficiale della competizione e punta di diamante del produttore coreano. La palma del vincitore è scivolata dalle mani italiane di Enrico Aurora, il campione salernitano che si era aggiudicato l'edizione scorsa (su *Asphalt 4*), per finire in quelle dell'australiano Charlie Elliott che, oltre alla gloria dell'oro, si è intascato anche un succulento assegno da 6.000 dollari. La medaglia d'argento (e un assegno da 3.000 dollari) è andata, invece, al coreano Won Joon Lee, mentre ha chiuso il podio, con la medaglia di bronzo e un assegno di "consolazione" di 1.000 dollari, il russo Philipp Mussuri. Nessuna speranza, invece, per l'italiano Marco Santagostini, iscritto al girone D del torneo, insieme a Taipei, Australia, Svizzera e Stati Uniti. Per ironia della sorte, Santagostini si è aggiudicato un unico incontro in tutto il girone, proprio contro Charlie Elliott, vincitore dell'oro.

Il Sistema GIUSTO

I tre Sistemi si rinnovano soprattutto nel comparto RAM, ma a fare notizia è un sostanzioso calo di prezzo della configurazione più potente, ottenuto sfruttando una nuova Maximus Formula. Intanto, all'orizzonte, si affacciano i primi Radeon 6000.

DIVIETI OBSOLETI

A rigor di logica, tutte le schede madri dotate di 16 linee PCI-E e un paio di slot 16x dovrebbero essere in grado di sfruttare appieno la potenza di due VGA identiche, eppure, alla fine del 2010, i giocatori che vogliono creare una configurazione SLI devono ancora selezionare con attenzione la propria motherboard.
La decisione di NVIDIA di limitare il funzionamento coordinato di due GeForce alle sole schede madri "certificate" aveva forse un senso anni or sono, quando le nForce battagliavano con le soluzioni di ATI e Intel, ma oggi complica solo la vita di chi vorrebbe acquistare una seconda 8800 per ravvivare un sistema che inizia a far sentire i suoi anni.
Se l'azienda californiana eliminasse dai suoi ForceWare il fastidioso limite software che impedisce l'impiego della tecnologia SLI su tutte le motherboard, estenderebbe notevolmente il proprio mercato a un esercito di configurazioni Core 2 che continueranno ad animare le partite di molti giocatori nei prossimi anni. Chissà che il diffondersi del Crossfire e l'arrivo delle temibili Radeon 6000 non porti consiglio ai dirigenti della squadra verde, da alcuni mesi costretta a rincorrere sia sul piano delle vendite, sia su quello delle performance.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Core i7 875K € 310**
Socket 1156 – 2,93 GHz – quad core – HyperThreading – 8 MB cache L3 – 95 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core i5 760 € 170**
Socket 1156 – 2,8 GHz – quad core – 8 MB cache L2 – 95 watt

■ **SISTEMA BASE: Athlon II X3 445 € 70**
Socket AM3 – 3,1 GHz – tri core – 1,5 MB cache – 95 watt

L'architettura Nehalem di Intel anima le due configurazioni più costose, grazie a 4 core di efficienza ineguagliata. Il potente i7 875K vanta, inoltre, un moltiplicatore sbloccato, che lo rende particolarmente propenso all'overclock, sebbene i suoi 2,93 GHz standard possano gestire senza affanni qualsiasi motore di gioco. Il più economico Athlon X3 è munito di soli tre core, ma nei benchmark ludici tallona i due campioni a distanza ravvicinata. Tutti i modelli consumano meno di 100 watt nei momenti di maggior impegno.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: Radeon HD 5970 € 570**
725 MHz core - 2 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit x2 - 3200 stream processor

■ **SISTEMA MEDIO: GeForce GTX 460 € 169**
675 MHz core – 1 GB GDDR5 3,6 GHz – bus 256 bit – 336 CUDA core

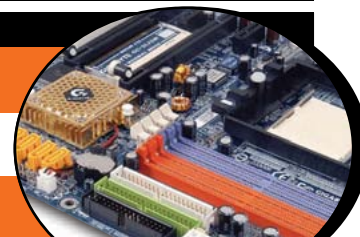
■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 5770 € 130**
850 MHz core - 1 GB GDDR5 4,8 GHz - bus 128 bit - 800 stream processor

L'ammiraglia di ATI continua a occupare il trono più alto delle tre configurazioni, grazie a due GPU operanti in parallelo ad alta velocità, ma il Sistema medio vede il ritorno di NVIDIA, che con la sua GTX 460 offre ottime prestazioni 3D e pieno supporto ai titoli PhysX. Il Radeon 5770 del Sistema base rimane imbattibile nel rapporto prezzo/prestazioni, eseguendo senza indugi i titoli DirectX 11, pur costando poco più di 100 euro.

▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: ASUS MAXIMUS III FORMULA € 240**
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 4x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 14 USB

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P7P55D-E Pro € 150**
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2PCI-E 16x/8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA – 14 USB

■ **SISTEMA BASE: Gigabyte GA-870A-UD3 € 100**
AMD 870 – Socket AM3 – 4 DDR3 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 12 USB

Il chipset P55 trova posto nelle due configurazioni più costose, che vantano il duplice supporto al CrossFire di ATI e allo SLI di NVIDIA. La più economica Gigabyte si affida, invece, alla piattaforma AMD 870, vantando 6 porte SATA da 3 Gbps e connettori USB di terza generazione, assenti nei due prodotti Asus. Tutti i modelli scelti montano BIOS adatti all'overclock e allo sblocco dei core e sono pronti ad accogliere gli esa-core in commercio.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 4 GB CORSAIR PC3-16000 € 120**
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-24 a 1866 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB G.Skill Ripjaws PC3-12800 € 90**
2 DIMM da 2 GB – latenze 7-8-7-24 a 1600 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB OCZ PC3-10666 Gold € 75**
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-20 a 1333 MHz – 1,65v

Tutti i sistemi condividono una capienza di 4 GB e si differenziano soltanto per la velocità dei moduli DDR3. Nella configurazione più costosa trovano posto delle Corsair in grado di raggiungere i 1.866 MHz, mentre in quella media le G.Skill abbinano ottime latenze a una frequenza operativa di poco inferiore. Anche le OCZ della serie Gold offrono, comunque, tutta la velocità necessaria a soddisfare la sete di quad e tri core.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Logitech X-540 € 80**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo

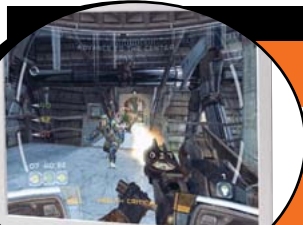
■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6160 € 60**
Kit analogico 5.1 – 50 watt RMS totali – Telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: Asus VW266H € 300**
25,5 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI - VGA - HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster XL2370 € 260**
23 pollici – risoluzione 1920x1080 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms – LED

■ **SISTEMA BASE: BenQ E2220HD € 190**
21,5 pollici – risoluzione 1920x1080 – VGA – DVI – HDMI – 5 ms

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. L'Asus scelto si distingue dagli altri 25 pollici in commercio in virtù di una totale assenza di input lag, mentre il Samsung della configurazione media sfrutta dei led per migliorare i propri valori di contrasto. Gli ingressi digitali multipli, presenti in tutti i modelli, assicurano la possibilità di visualizzare le immagini provenienti da eventuali console.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Auzentech Bravura 7.1 € 120**
24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - DTS Interactive - EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Il chip X-Fi di casa Creative anima le due schede più costose, che si distinguono dalla concorrenza grazie alla capacità di distribuire su più canali le tracce stereofoniche e di riprodurre realisticamente la tridimensionalità in cuffia. Il prodotto di Auzentech vanta filtri di elevata qualità e degli Opamp sostituibili, in grado di soddisfare anche il più esigente degli audiofili. Il Sistema base si affida, invece, alle specifiche HD per offrire comunque sonorità soddisfacenti.

▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: Enermax ERV1050EWT € 250**
1050 watt – 6 PCI-E 8 pin – 6 Molex – 16 SATA – modulare

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 130**
750 watt – 4 PCI-E 8 pin – 8 molex – 12 SATA – modulare

■ **SISTEMA BASE: LC-Power LC8650 € 80**
650 watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PATA – 6 SATA – modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: Intel X25-M 160 GB e Western Digital Caviar Black 1 TB € 500**
1160 GB – Serial ATA 300/600 – SSD/7200 RPM – 64 mb di buffer – tempo di accesso 0,85 µs/ 9 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Black 1 TB € 110**
1 TB – Serial ATA 600 – 7.200 RPM – 64 mb buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Hitachi DeskStar 7K1000.C 1 TB € 80**
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 mb buffer – tempo di accesso 9 ms

Il miglior SSD di casa Intel riesce a trovare posto nel Sistema ideale, offrendo velocità di boot e tempi di accesso inavvicinabili ai dischi muniti dei classici piatti magnetici. Ad affiancarlo è il medesimo hard disk WD presente nel Sistema medio, dotato di una capienza adeguata alle installazioni dei giochi e di un'utile memoria cache da 64 MB. Il più economico Hitachi è dotato di tecnologia NCQ e, come gli altri modelli scelti, brilla per silenziosità e risparmio energetico, nonché per la considerevole capacità di immagazzinamento.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.690 (limite 3.000)	€ 1.239 (limite 2.000)	€ 785 (limite 1.000)

DUE PUNTO ZERO

Ascoltare musica o gustare dei videogiochi senza subwoofer significa spesso sacrificare la qualità delle frequenze più basse. Ecco tre sistemi 2.0 che brillano sotto questo punto di vista:

Harman Kardon GLA-55
€ 600

Woofer atlas immersi in un corpo completamente trasparente e modellato in modo da eliminare qualsiasi tipo di risonanza. Un costoso set che sembra provenire direttamente dallo spazio.
www.harmankardon.com

M-Audio AV40
€ 140

Design estremamente classico e un po' ingombrante, ma una qualità sonora che si avvicina a quella delle casse monitor usate nei più piccoli studi di registrazione.
www.dynaudio.com

Altec Lansing FX3022
€ 80

Due woofer integrati nella base di ogni satellite sparano le note più basse direttamente contro la scrivania, riproducendo esplosioni e dialoghi in modo soddisfacente.
www.altelansing.com

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a:
schermoblu@sprea.it
oppure una lettera a:
Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

ERBA VOGLIO

Recentemente, mi sono ritrovato a osservare, ingolosito, alcune motherboard e alcuni case di nuova generazione, nonostante non offrano alcun vantaggio rispetto all'hardware già in mio possesso. Credo sia l'ultimo stadio dell'assemblatore per passione, il voler creare PC nuovi anche quando non serve, solo per il gusto di vederli funzionare.
Mi chiedo perché esistano cliniche di disintossicazione dalle sostanze illecite, dai videogiochi e non dall'alluminio misto al silicio. Probabilmente perché a Taiwan tale "anomalia" è molto apprezzata.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

RETE VIRTUALE

Dopo aver giocato online e completato *FlatOut Ultimate Carnage*, utilizzando il servizio Games For Windows LIVE, ho acquistato per pochi euro *FlatOut 2*, con la speranza di guadagnare ulteriori punti facendo a sportellate in multiplayer. Con mio enorme dispiacere ho scoperto che il capitolo intermedio della saga non supporta nemmeno il gioco in Internet, limitandosi a funzionare in LAN.
In un vecchio numero di GMC hai parlato di un programma chiamato Hamachi, capace di "emulare" le LAN sulla Grande Rete, ma nei forum me lo hanno sconsigliato perché incompatibile con il mio Windows Vista. Esiste qualcosa di simile che funzioni con il mio sistema operativo?

Skimo

La versione attuale di Hamachi funziona perfettamente sia con Vista, sia con 7, grazie a una serie di aggiornamenti che hanno eliminato i problemi di disconnessione del passato. Negli ultimi mesi, un altro programma si sta però diffondendo tra i giocatori che vogliono creare delle reti private virtuali (VPN) su Internet: Tunngle. Rispetto a Hamachi, il nuovo arrivato è più orientato al gioco, permettendo di fare delle liste di amici e di titoli, senza imporre un numero massimo di 16 giocatori come avviene con gi altri programmi VPN.
Il programma, una volta avviato, mostra un elenco delle reti dedicate ai vari titoli e il numero di giocatori presente su ognuna di esse, permette di inviare file criptati e messaggi di testo agli amici, nonché di visualizzare le partite in corso in un ordine legato al ping.
Oltre ad aggirare i limiti dei giochi pensati esclusivamente per il single player, Tunngle risulta utile quando si vuole fare da host per le partite e si utilizza un indirizzo IP sottoposto a NAT, ovvero tipicamente irraggiungibile dagli altri utenti della Grande Rete.
Tunngle è scaricabile gratuitamente dal sito **www.tunngle.net**, offre tutte le sue funzionalità di base dopo una registrazione gratuita ed è completato da una versione Premium a pagamento che facilita la creazione di network dedicati a ogni singolo clan.

Tunngle è il programma più in voga tra i componenti di clan che vogliono giocare tramite VPN.

FRAME STELLARE

Sto giocando a *StarCraft II* sul mio portatile munito di Core 2 a 2,2 GHz e Intel GMA 4500, che una volta aggiornato con gli ultimi driver riesce a eseguire il gioco al livello di dettaglio medio anche senza utilizzare la modalità OpenGL.
Il framerate è ottimo nella maggior parte delle situazioni, ma mostra qualche vistoso rallentamento quando gli Zerg mi attaccano in massa, ovvero proprio nel momento in cui necessiterei della massima fluidità. C'è qualche trucco per migliorare l'esecuzione senza peggiorare la grafica al minimo il livello di dettaglio?

Raff80

Il motore creato da Blizzard è talmente ottimizzato, da non nascondere magiche formule in grado di migliorarne l'esecuzione sulle GPU meno potenti. Modificando, però, il file **Variables.txt** presente nella cartella **Documenti\StarCraft II**, è possibile eliminare certi effetti secondari lasciando inalterati quelli più visibili: cambiando in **0** il valore della voce **hdr** si otterranno colori meno saturi sulle unità da combattimento e armature meno lucide, con un pregevole aumento delle prestazioni. Allo stesso risultato porta l'azzeramento delle voci **parallaxshadows**, **softshadows** e **transpa rentshadows**, anche se quest'ultimo valore rende solide le ombre delle unità mimetizzate.
Con **fog=0**, il framerate aumenta visibilmente, ma la nebbia che ricopre le zone non accessibili scomparirà completamente, confondendo un po' le idee ai giocatori meno esperti.
Azzerando **normalmap** si rimuove il bump mapping dalle texture, una scelta che rende le armature Terran più linde, ma decisamente meno belli gli organismi Zerg. Il modo migliore per aumentare le performance consiste, comunque, nell'abbassare la risoluzione del gioco, utilizzando le voci **Width** e **Height**. Inserendo valori bassi, quali 1024x576 o 1024x640, si ottiene un'ottima fluidità unita alle giuste proporzioni dei panneli

Richieste cross platform

I titoli basati sul motore Source, nonché un piccolo esercito di giochi casual, stanno facendo da propellente alla diffusione di Steam tra gli amanti dei Mac. L'arrivo delle versioni Mac OS X di *Left 4 Dead* e del suo seguito ha fatto sì che in redazione giungessero le prime mail di utenti della mela morsicata riportanti qualche difficoltà di esecuzione, a riprova del fatto che i problemi software non sono un'esclusiva di Microsoft. A parità di hardware, le versioni Mac di *TF 2*, *Portal* e dell'avventura riguardante i 4 sopravvissuti all'apocalisse zombi offrono un framerate inferiore alle versioni PC, ma Apple, NVIDIA e ATI avranno tempo di affinare i loro driver OpenGL nei prossimi mesi, colmando il gap tra le piattaforme, finalmente in grado di condividere gli stessi server. Intel rimane comunque fuori dai giochi anche in campo Apple, come le specifiche minime dei titoli Valve ben dimostrano: solo i Mac muniti di Radeon 2400 o GeForce 8600M possono partecipare allo sfoltimento dei morti viventi, mentre *TF 2* prende in considerazione anche i Radeon 1600 con shader di terza generazione. La vera fluidità si ottiene, però, solo puntando sugli iMac muniti di Radeon 4800 e sui MacBook Pro dotati GeForce 330M, che riescono rispettivamente ad avvicinarsi ai 60 e ai 40 FPS. Gli iMac muniti di Radeon 3800, così come i Mac Mini e i MacBook completi di GeForce 320M, galleggiano nei pressi dei 30 FPS se si riducono al minimo i dettagli di post processing, di conseguenza risultano più adatti al ritmo rilassato di *Portal* che allo scontro multiplayer tra piromani, soldati, ingegneri e medici sparasiringhe.

16:9 e 16:10. La modifica del file di testo permette anche di effettuare l'operazione opposta: ovvero, impostare un livello superiore a quello Ultra modificando su **1** le voci **SSAO**, **SSAOOptimizedSampleDelta**, **SSAONoiseBits**, **SSAODepthDownSample** e **SSAOSmartBlur**, su **4096** le variabili **Shadowmapsize** e **TerrainTextureSize** e su **2** l'opzione **SSAOBlurPasses**. L'upgrade grafico viene completato impostando su **4** l'opzione **GraphicsOptionOverallQualityVer7 [5]**, ma offre miglioramenti marginali nell'illuminazione e nella qualità delle ombre a forte discapito del framerate, che scende al di sotto dei 30 FPS anche in presenza delle più veloci schede DirectX 11.

DRAGHI BOLLENTI

Da una settimana, il mio PC ha iniziato a riavviarsi in modo inaspettato durante le partite a *Dragon Age*. Dopo un po' di investigazione, ho scoperto, tramite i Catalyst, che la mia GPU 4670 raggiunge i 105-110 gradi nei momenti di maggior sforzo, ovvero durante l'esecuzione di tutti i giochi, a eccezione delle più leggere avventure grafiche. Come posso risolvere il problema? Se devo cambiare VGA, mi consigli una Sapphire 5770 Vapor-X?

Markooler

Il primo consiglio che posso darti è di estrarre la scheda dal case e liberare la ventola del dissipatore dal nugolo di polvere che sicuramente la rallenta. Spesso, nelle schede afflitte da problemi di temperatura, questa operazione è sufficiente a ripristinare il giusto funzionamento dei giochi; in alternativa, è possibile sostituire il dissipatore con un modello di terze parti, come il Thermalright T-Rad2 GTX o la seconda revisione del Arctic Cooling Accelero S1. Quest'ultimo condivide con lo Zalman VNF100 una doppia modalità attiva o passiva, ovvero può essere utilizzato sulle GPU di fascia media anche in assenza di ventola, risultando così completamente silenzioso. Abbinato al "modulo turbo" della stessa Arctic Cooling, o a una qualsiasi ventola da 10 cm, l'Accelero S1 riesce a mantenere la temperatura delle 4650 sempre al di sotto dei 50°, offrendo anche ampi margini di overclock. Se intendi investire il tuo denaro in un upgrade, invece, la 5770 Vapor-X da te indicata dovrebbe rappresentare la perfetta compagna del Phenom II X3 710 a 2,6 GHz, ma una buona alternativa sono anche le nuove GeForce 250, più appetibili nel caso il tuo elenco di giochi preferiti preveda alcuni titoli muniti di effetti PhysX. Indipendentemente da quello che sceglierai, ti suggerisco di limitare l'acquisto ai modelli muniti di 1 GB di RAM, dato che l'applicazione di filtri AA e AF, in abbinamento alla diffusione degli schermi con risoluzione a 1080p, sta sottolineando sempre più i limiti delle schede da 512 MB. Queste si ritrovano a caricare troppo spesso le texture tramite il relativamente lento bus PCI-E, rallentando anche le GPU che potrebbero cavarsela egregiamente con gli ultimi giochi DirectX 11.

FORMULA SEGRETA

Quando tento di avviare *F1 2010*, mi appare il permesso di eseguire la protezione SecurLaunch, quindi vengo informato del crash dell'eseguibile principale. Il problema si presenta solo con Windows 7, mentre il gioco funziona regolarmente in XP. Ho provato a utilizzare la modalità compatibile con il vecchio sistema operativo, ma senza risultato. Possiedo un Core 2 E6600 con GeForce 8800 GTX e 4 GB di RAM.

Daniele

Nel suo file di configurazione, *StarCraft II* nasconde alcune opzioni utili a migliorarne le prestazioni.

L'errore è prodotto dall'assenza dell'ultima revisione delle DirectX 11 nel sistema. Il gioco è afflitto da alcuni bug, su cui Codemasters sta lavorando alacremente creando una sostanziosa patch, ma il mancato avvio da te descritto può essere facilmente evitato raggiungendo la sezione DirectX del sito **www.microsoft.com/games/en-US/index.aspx** e scaricando l'ultima versione delle API dal link **DirectX End-User Runtime**. Sfrutto la tua missiva per riportare uno stratagemma scovato da un utente del forum ufficiale, al fine di estendere la compatibilità del gioco con i volanti non supportati. Attualmente, l'elenco di quelli funzionanti senza alcun intervento include cinque Logitech, due ThrustMaster e tre Microsoft (all'indirizzo **http://tinyurl.com/2wo4xqh è presente un elenco dettagliato)**, ma con un po' di sforzo è possibile sfruttare sulle piste molti più modelli. Bisogna, per prima cosa, entrare nella scheda Input di dxdiag e prendere nota del nome assegnato al

Solo per esperti Una manciata di core

I processori dual core e tri-core delle serie Athlon II e Phenom II nascondono al proprio interno una ricchezza molto apprezzata dagli smanettoni: dei core bloccati da AMD in fase di produzione. In pratica, dalle linee di produzione dell'azienda texana escono esclusivamente dei quad core, che vengono in un secondo tempo parzialmente disattivati in modo da poter commercializzare anche gli esemplari muniti di transistor inaffidabili. Nel 2009, un utente coreano ha però scoperto che il suo tri-core, appoggiato a una scheda Biostar, poteva funzionare regolarmente come un quad core attivando una voce del BIOS chiamata **Advanced Clock Calibration**, originariamente pensata per permettere un overclock automatico nei momenti di maggior carico computazionale. In seguito a questa scoperta, gli appassionati di tutto il pianeta hanno iniziato a sperimentare la funzionalità ACC integrata in molte schede madri munite di SouthBridge AMD 710 o 750, con risultati discontinui, ma incoraggianti: in mezzo a moltissime schermate blu e mancati caricamenti del sistema operativo, qualche utente si è ritrovato davanti a un Phenom II X4 di pari frequenza, magari munito di un maggior quantitativo di cache. Assecondando l'interesse degli utenti, quasi tutti i maggiori produttori di motherboard hanno inserito la funzionalità ACC nei loro BIOS, adattandola alle schede munite di chipset nForce 7 e nForce 9 (dove prende il nome di NVCC) e alle motherboard AMD 800, grazie alle voci Core Unlocker o Turbo Unlocker. La percentuale di successo dell'operazione rimane al di sotto del 50% dei casi, dato che buona parte delle CPU X2 e X3 ha effettivamente dei core malfunzionanti, ma molti esemplari di Phenom X3 720BE, X3 710 e X2 550BE iniziano a offrire aumenti delle prestazioni consistenti subito dopo aver effettuato la piccola modifica software. Anche l'Athlon X3 445 che consigliamo nel nostro sistema giusto può essere efficacemente sbloccato, ottenendo un quarto core nel caso si tratti di un modello Propus (riconoscibile dalla sigla AAD) e ulteriori 3 MB di cache in presenza di una die deneb (la cui numerazione inizia con AAC). Tentare di sbloccare un core non porta ad alcun danno hardware o software permanente, ma solo a delle instabilità più o meno marcate durante il funzionamento del sistema, ma chi non riesce nemmeno a superare la fase di post non dovrebbe arrendersi subito: un leggero overvolt del Vcore da 1,325v a 1,4v e del valore Vcpu-nb da 1,2v a 1,35v potrebbe donare la giusta stabilità ai nuovi nuclei operativi, senza inficiare la salute di quelli vecchi, portando una regalo di Natale inaspettato ai motori di gioco più esigenti.

A differenziare i Phenom II dual core e tri-core dai più costosi quad core è, spesso, soltanto una piccola voce nel BIOS.

volante/gamepad collegato al sistema, nonché del codice di identificazione del venditore, riconoscibile perché iniziante con la sigla **VID_**. Quindi, è necessario aprire l'editor di registro e cercare il codice identificativo tra le chiavi, soffermandosi su quelle chiamate **OEMName**, che dovrebbero essere quattro. Sostituendo in tutte il nome indicato dal sistema con uno dei modelli supportati dal gioco, la cui denominazione precisa è elencata nella cartella **Actionmap**, all'interno della directory di installazione, faremo credere a *F1 2010* e a Windows di essere in possesso di una periferica diversa da quella effettivamente presente. Infine, è possibile editare il file .xml del controller corrispondente, in modo da limare eventuali incongruenze nella disposizione dei tasti presunti ed effettivi. Per farlo, è sufficiente cambiare il valore **win_con_di** delle varie azioni (riconoscibili perché chiamate con nomi quali Steer Right, Gear Up e Brake), in modo da creare un'interfaccia di guida compatibile con i ritmi di sterzata e calcolo della traiettoria imposti dalla Formula Uno.

***F1 2010* richiede DirectX 11 aggiornate, ed è un po' schizzinoso quanto a volanti utilizzabili.**

CIAMBELLA RADIO

Da quando ho cambiato la disposizione di casa, spostando il PC in una distanza diversa da quella del router, non riesco più a sfruttare adeguatamente il Wi-Fi. Ho acquistato un controller USB WUSB600 N (prodotto da LinkSys e propostomi dal negoziante come uno dei migliori in commercio), ma a distanza di due stanze ottengo solo una tacca di ricezione. Un po' poche, considerando che possiedo un router Dlink 802.11n con tre antenne e che nella stessa posizione il mio portatile ottiene un paio di tacche in più.

Paolo

Il controller di rete da te acquistato è, in effetti, uno dei migliori nel campo dei modelli USB, che hanno l'indubbio pregio di essere immediatamente riconosciuti dall'OS e di non richiedere interventi all'interno del case. Il loro punto debole consiste nell'antenna, solitamente singola e di piccole dimensioni. Quello di cui hai bisogno è una scheda PCI o PCI-E che, in cambio di un'apertura del computer, ti offrirà la ricezione di tre antenne diverse, sfruttanti al tecnologia MIMO. Quest'ultima, utilizzata anche dal router DIR-635 in tuo possesso, consente una maggiore ampiezza di banda dati e permette all'apparecchio ricevitore di confrontare tre diversi segnali, in modo da minimizzare il numero di pacchetti persi. È probabile che, dopo la sostituzione, il tuo PC desktop ottenga almeno un paio di tacche in più, pur rimanendo nella medesima posizione, a meno che non sia posto sotto una spessa scrivania di legno o metallo. In questo caso, ti consiglierei di sostituire una o due delle tre antenne che accompagnano la scheda con altrettante antenne omnidirezionali da 7 Dbi munite di cavo, posizionabili sopra o davanti al scrivania. Ti ricordo anche che i migliori risultati si ottengono posizionando il router più in alto rispetto agli apparecchi riceventi e possibilmente sfruttando delle linee rette, in modo che l'angolo di attraversamento delle pareti non diventi troppo acuto, producendo barriere di cemento spesse. Tieni conto, poi, che le antenne omnidirezionali producono un segnale a "ciambella" che si allarga nell'abitazione, quindi più un router è lontano dagli angoli delle stanze, meglio è.

GIOCHI COMPUTER

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Collezionare i Blu-ray. Tutti i Blu-ray esistenti al mondo. Li voglio tutti! Sono il mio tesoro!
Gioco Preferito: *Modern Warfare 2*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Il nostro "professore" ha tentato di stabilire il giro più veloce della pista, ma a vederlo c'era solo un autovelox...
Gioco Preferito: *Ferrari Virtual Academy*

MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre riesplora il mondo del dopobomba.
Gioco Preferito: *Fallout: New Vegas*

DARIO RONZONI
Specializzato in: Leggere le fiabe della buona notte alla figlioletta, ma condirle con le imprese di Michael Jordan!
Gioco Preferito: *NBA 2K11*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Stracciare a piedi i record stabiliti dal nostro "professore" a bordo della sua monoposto.
Gioco Preferito: *StarCraft II*

SIMONA MAIORANO
Specializzata in: Simona ha viaggiato in lungo e in largo: tropici, pianeti lontani e città dalle vie "floreali". Turista per gioco!
Gioco Preferito: *GTA IV*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Placare le ire funeste dei redattori di GMC grazie a deliziosi biscotti preparati seguendo una ricetta efficace. O era caraibica?
Gioco Preferito: *Monkey Island 2 SE*

Dovere, Onore e Ricaduta

Parole che accompagnano la guerra.

SE la guerra non cambia mai, secondo un'affermazione divenuta famosa tra i videogiocatori, lo fanno i modi di raccontarla.

Questo mese ne abbiamo almeno tre esempi. Subito evidenti sono *Call of Duty: Black Ops* e *Medal of Honor*. Il primo punta l'attenzione su un lungo conflitto combattuto "senza battaglie, senza monumenti, solo vittime" (per parafrasare il capitano dell'Ottobre Rosso, Marko Ramius). La guerra di *COD* ha ben poco di freddo, pur se il periodo considerato è quello della grande tensione tra il blocco occidentale e quello dell'Est. *Black Ops* è, anzi, tutto un fuoco d'artificio e, come leggerete, fuga ogni dubbio sul presente e sul futuro di una delle serie di sparatutto militari più apprezzate.

Dopo la brutta rottura tra gli sviluppatori storici di Infinity Ward e la casa di produzione Activision Blizzard, il timone è ora saldamente in mano a Treyarch (*World at War*, per restare in tema di *Call of Duty* su PC), che ha raccolto un'eredità pesante e si è prodotta in un capitolo senza nulla da invidiare a quelli dei "maestri". Ottima campagna single player, chicche da scoprire seminate ad arte nel gioco, multiplayer che prova a osare proponendo soluzioni peculiari: *Black Ops* cattura con le sue storie di guerra, pur conservando le caratteristiche salienti della saga, per esempio l'uso intenso ma attento degli script.

È, poi, la volta di *Medal of Honor*, ultimo rampollo di una schiatta che ha segnato profondamente il genere degli FPS a sfondo bellico. Con questo capitolo, anche la serie di EA ha abbandonato il terreno che le era più familiare (quello della Seconda Guerra Mondiale), per addestrarsi nel periodo contemporaneo. Sulle operazioni in Afghanistan è stato costruito un gioco che ha due anime: quella single player, a opera di Danger Close, e quella multiplayer affidata a un gruppo collaudato quale quello di DICE (*Battlefield*). Non sempre, però, è facile dosare gli ingredienti, e scoprirete perché qualcosa non ha funzionato fino in fondo in questo *Medal of Honor*, spedito fuori di casa forse un po' frettolosamente.

Scrivevamo di tre esempi. L'ultimo cui facciamo riferimento è *Fallout: New Vegas*, che non racconta propriamente di una guerra, quanto dei suoi esiti. L'ambientazione post-nucleare si sposta sulla costa ovest degli Stati Uniti, e il gioco torna, in un certo senso, a casa, dato che tra gli sviluppatori di Obsidian si annoverano molti dei padri dei *Fallout* Anni '90.

New Vegas è un GdR che eredita da *Fallout 3* numerose caratteristiche e qualche inevitabile difetto. Non è, però, un semplice add on. Al contrario, Obsidian è riuscita a personalizzare l'esperienza di gioco concentrandosi sullo sviluppo della trama e delle scelte del giocatore, all'interno di un mondo magari meno vasto che in passato, ma più dettagliato e soddisfacente sotto l'aspetto dell'esplorazione. Un appunto va mosso alla qualità della traduzione in italiano, molto importante in un titolo che punta sul "racconto", e caratterizzata da qualche leggerezza di troppo. La qualità generale di *New Vegas*, fortunatamente, non ne resta intaccata e siamo certi che l'esperienza appagherà anche i puristi che avevano salutato tiepidamente *Fallout 3*. È un quadro del mondo dopo la caduta, della società sottoposta a un reset radioattivo e costretta a ripartire dai gradini più bassi, di un genere in lotta per la sopravvivenza e in preda a istinti e violenza.

Istinti e violenza, perché l'uomo non cambia mai. Come la guerra.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 60

pag. 64

pag. 68

pag. 72

pag. 74

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Fare impazzire Max con promesse fallaci, lamentandosi poi del mal di testa se qualcuno gli pianta un chiodo in fronte.
Gioco Preferito: *Civilization V*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Impaginare un numero di GMC alla velocità del suono… quello della musica hardcore!
Gioco Preferito: *Red Dead Redemption*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Need for Speed Shift*

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Intervenire nei luoghi e nei periodi più "caldi" della Storia, restando davanti al monitor… in qualsiasi parte del mondo.
Gioco Preferito: *BioShock 2*

CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC, con largo anticipo.
Gioco Preferito: *StarCraft II*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta…
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*

■ Il fatto che l'azione sia lineare non vuol dire che sia ripetitiva. Preparatevi a fare qualche tuffetto!

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Treyarch meglio di Infinity Ward? La CIA dice di sì.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto e doppiato in italiano (eccezion fatta per alcune sezioni segrete), e il lavoro svolto è in generale di buona qualità. Ci sono un paio di momenti in cui la sincronia lascia a desiderare, ma l'esperienza rimane comunque godibile. Peccato, però, che non ci sia paragone con il parlato originale, recitato meglio e sincronizzato alla perfezione con i movimenti dei personaggi, anche grazie al performance capture (tecnica sempre più diffusa per la creazione delle scene d'intermezzo).

NON sappiamo da dove cominciare. Dalle tante sfaccettature del multiplayer, o dalle sue nuove modalità d'azzardo? Dalla grafica della campagna in single player, o dai segreti nascosti nel codice dai programmatori?

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Non stiamo facendo della retorica spicciola: pianificando la stesura di questa recensione, ci siamo chiesti come dare il giusto spazio a tutti gli elementi importanti di questo nuovo *Call of Duty: Black Ops*. Quattro pagine sono tante, di solito, ma con una campagna in singolo di spessore, un approccio innovativo agli scontri online, una valida modalità d'addestramento e un'esilarante cooperativa a base di zombi, dire tutto quel che c'è da dire diventa un grande sforzo di sintesi. Non perdiamo tempo, dunque!

La trama di *Black Ops* inizia sulla scomoda sedia di un interrogatorio, dove il nostro eroe, un soldato dei SOG (unità speciali ultra-segrete delle forze armate USA), si ritrova all'improvviso, dopo un lungo vuoto di memoria. La voce che formula le domande (e dispensa scariche elettriche, in caso di insubordinazione) è completamente neutra, e impedisce di capire con quale fazione si abbia a che fare. Noi, come giocatori, non sappiamo nemmeno che anno corra e, a giudicare dalla tecnologia che vediamo nella stanza, possiamo solo ipotizzare un periodo non meglio precisato tra gli Anni '70 e '80. Il nostro soldato, addestrato contro ogni tipo di tortura, resiste spavaldo al dolore, ma non ha modo di sconfiggere le leggi della chimica. Dopo l'iniezione di un siero e un paio di scosse ben piazzate, inizia a vuotare il sacco, ricordando una vecchia missione in quel di Cuba, con l'obiettivo di eliminare Fidel Castro. Nel frattempo, nella stanza dell'interrogatorio, risuona sempre la stessa domanda: "Cosa significano i numeri?"

Da qui inizia un'avventura imprevedibile, raccontata con intensi flashback, dialoghi appassionanti e,

> "Treyarch porta sullo schermo un'esperienza di rara intensità"

naturalmente, con una sana pioggia di proiettili. Rivivremo la carriera del nostro SOG e dei suoi compagni di squadra, rimbalzando da una parte all'altra del mondo per svolgere missioni segrete nell'ambito della Guerra Fredda. Dirvi di più vi rovinerebbe le sorprese migliori, quindi ci cuciremo la bocca e porteremo a galla un altro dato significativo. Se evitiamo così accuratamente qualunque tipo di spoiler non è solo per rispetto nei confronti del lavoro di Treyarch, ma anche perché ci siamo davvero goduti la trama che, pur restando entro i limiti narrativi di un genere come l'FPS bellico, ha catalizzato la nostra attenzione per otto ore filate (anche se voi, non dovendo recensire e prendere appunti, ne impiegherete sette per terminare *Black Ops*). Non è un capolavoro della letteratura moderna, certo, ma è di gran lunga superiore alla media degli sparatutto, e aggiunge un gradito pizzico di suspense all'azione, che per il resto aderisce perfettamente agli standard di *Call of Duty*.

I livelli sono lineari, con un paio di tiepide eccezioni, e le missioni sono strutturate con un intenso uso di script (ovvero le azioni predefinite dagli sviluppatori). Il giocatore prosegue sulla linea invisibile disegnata dai game designer, e mano a mano che procede innesca eventi, a volte anche molto complessi, che creano scene spettacolari e momenti di grande frenesia.
La magia di Treyarch è la stessa dei

SCOMMESSE LEGALI

Nel corpo principale della recensione vi abbiamo parlato della modalità One in the Chamber dei Wager Match, le partite in cui si scommettono COD Point. Le altre tre sono Gun Game, dove a ogni uccisione corrisponde il guadagno di un'arma più potente; Sticks and Stones, dove si usano solo armi primitive come l'accetta indiana, la balestra e il coltello; e Sharpshooter, dove tutti i giocatori hanno la stessa arma, che cambia casualmente ogni minuto. Sono regole strane, certo, ma funzionano alla grande e regalano un'esperienza completamente diversa dalle modalità multiplayer classiche.

Cosa ci faranno mai John Kennedy, Fidel Castro e Richard Nixon in questa immagine?

Ecco una delle tante sequenze scriptate in azione: *Black Ops* trabocca di momenti come questo.

REGISTI DI GUERRA

La modalità Theater registra in automatico tutte le ultime partite che avete disputato online, permettendovi di rivederle e salvarne dei segmenti in un secondo momento. Avrete il pieno controllo sull'inquadratura e sulla velocità del passare del tempo, e all'occorrenza potrete legarvi ai movimenti di uno dei giocatori (con inquadratura in terza persona o in soggettiva). I risultati possono essere tagliati, montati e mescolati con altre registrazioni, creando piccoli film in stile machinima. L'utilità del tutto varia dalle velleità artistiche degli utenti più creativi a quelle perfezionistiche dei clan più competitivi, che troveranno un potente strumento per studiare le loro performance e quelle degli avversari.

Tra competizioni, scommesse e cooperativa, il multiplayer è uno dei più completi che ci sia capitato di vedere nel 2010.

bravi illusionisti: il trucco c'è, ma non si vede, e l'intensità di quel che succede sullo schermo lascia al giocatore poco tempo per interrogarsi sui meccanismi che muovono la scena. In questo senso, l'alchimia di *Black Ops* funziona ancora meglio dei precedenti *Call of Duty*, grazie a una realizzazione tecnica di tutto rispetto e a un'indiscutibile varietà nell'azione.

Il succo del gioco è sempre lo stesso, ma la creatività riversata nella struttura dei livelli è tale per cui non si fa mai la stessa cosa due volte, e ogni missione è una sorpresa. Il motore grafico è lo stesso di *Modern Warfare 2*, ma la quantità di dettagli e oggetti in movimento è significativamente più alta. Detto questo, stiamo pur sempre parlando di un gioco multipiattaforma, e per molti versi limitato dai confini tecnici di Xbox 360 e PlayStation 3, che pur essendo spinti all'inverosimile tengono a freno le potenzialità delle nostre schede video. Con un PC abbastanza potente otterrete un frame rate più alto e una risoluzione maggiore, ma purtroppo siamo assolutamente negli standard affermatisi negli ultimi anni. Ciò non toglie che *Black Ops* riesca a stupire, e che la qualità del lavoro svolto da Treyarch superi con classe il mero dato tecnico, disegnando sui nostri monitor un'esperienza di rara intensità.

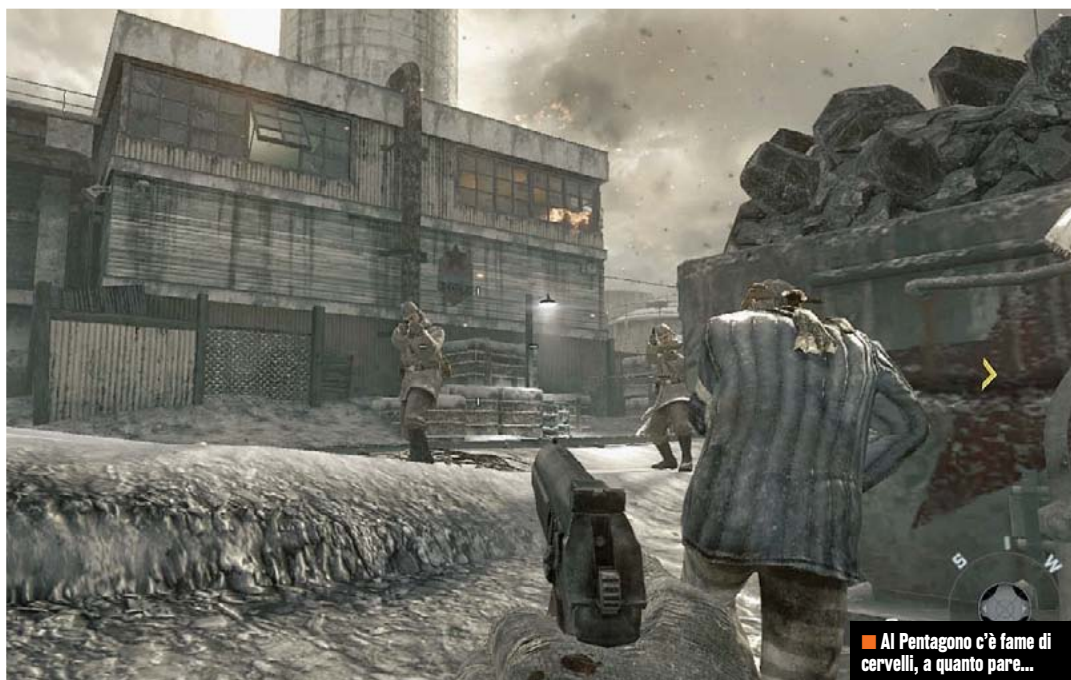
La campagna in singolo, come spesso succede negli FPS, è semplicemente l'antipasto del vero piatto forte, il multiplayer competitivo. I meno esperti, però, trovano sempre grandi difficoltà a inserirsi nei server, scoraggiati dalla violenza e dall'abilità dei giocatori veterani. Per non tagliare fuori questi neofiti di belle speranze, *Black Ops* ha introdotto un'articolata modalità di addestramento, che si comporta esattamente come una versione offline del multiplayer. Le regole, l'interfaccia e la crescita del personaggio sono le stesse dei server ufficiali, ma gli avversari sono delle Intelligenze Artificiali, regolabili sui classici livelli di difficoltà di *Call of Duty*. Non è niente di rivoluzionario, anche perché alla fine si tratta di classici bot, solo un po' più curati del solito, ma il risultato, nella sua semplicità, funziona alla grande. Ci riferiamo ai novellini, ma anche ai fanatici dell'online, che troveranno modo di allenarsi e studiare i livelli anche quando sono separati dalle loro preziose connessioni a Internet. Dal punto di vista delle modalità, il multiplayer si divide in due grandi blocchi, uno classico e uno più sperimentale, nel quale i game designer si sono sbizzarriti con idee brillanti e fuori dal coro.

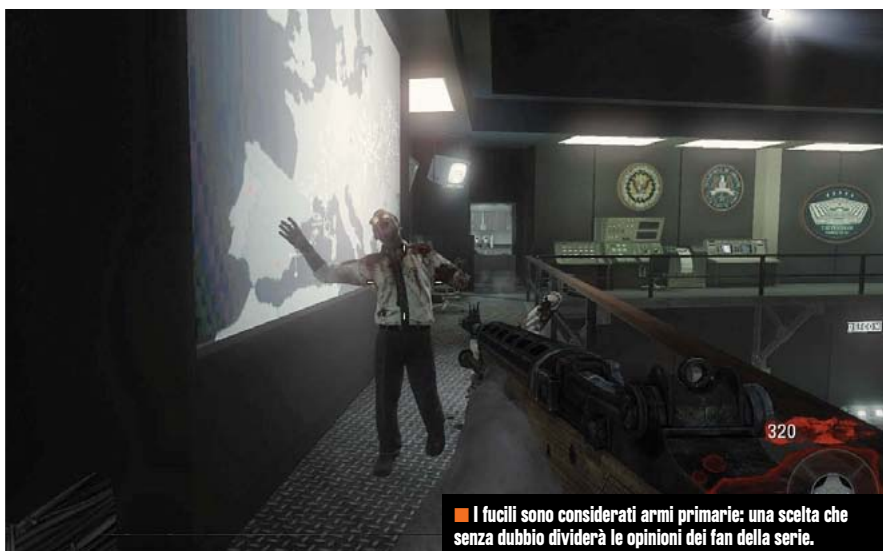
Si parte con un carnet piuttosto standard, in perfetta armonia con lo stile della serie, che alterna semplici battaglie a missioni di attacco e difesa. Gli scontri sono veloci e brutali, sia per il bilanciamento delle armi (bastano pochi colpi per morire), sia per la presenza di obiettivi, che concentrano l'attenzione

IN QUESTE PAGINE...

Per recensire *Call of Duty: Black Ops* siamo andati direttamente in California, negli studi di Treyarch, dove abbiamo completato la campagna in singolo e provato a fondo tutte le modalità multiplayer, sfidando i tester di Treyarch. Abbiamo avuto accesso sia alla versione PC, sia a quella Xbox 360 di *Black Ops*, ma, per motivi tecnici, ci è stato possibile disporre solo delle immagini per console, che trovate pubblicate a corredo di questa recensione. A parte alcune minime differenze nell'interfaccia (dovute principalmente alle indicazioni dei controlli), la resa grafica è assolutamente identica alla versione PC da noi provata.

ATTIVAZIONE VIA STEAM

***Black Ops* è integrato in Steam, quindi richiede una connessione a Internet per essere attivato, anche se comprato in edizione inscatolata. Il lato positivo è che salvataggi e classifiche godranno dei benefici e della dimensione sociale del network di Valve.**

Al Pentagono c'è fame di cervelli, a quanto pare...

CUCÙ!
Nonostante il gioco sia multipiattaforma, la versione PC è ben tarata sulle convenzioni degli sparatutto con mouse e tastiera. Su console non ci si può sporgere, per esempio, mentre a noi basterà premere Q ed E. Un classico!

I fucili sono considerati armi primarie: una scelta che senza dubbio dividerà le opinioni dei fan della serie.

COME IN SALA GIOCHI

Black Ops nasconde uno spara e fuggi con visuale dall'alto, con un look da videogioco da bar degli Anni '90 e una giocabilità a metà tra il recente *Geometry Wars* e l'antico *Smash TV*. Potrà sembrarvi una sciocchezzuola, ma in realtà supporta un multiplayer cooperativo a quattro, e ha un interessante sistema di esplorazione. In buona sostanza, è un gioco vero e proprio, che potrebbe appartenere alla categoria delle offerte a cinque euro di Steam. Come dite? Come si scopre? Prima di saperlo dovrete scoprire un'altra "cosa", da cui, per la cronaca, si possono scoprire altre "cose" sfiziose.

dei partecipanti su determinati punti della mappa, premiando chi cerca lo scontro e non chi si dedica al "campeggio" digitale. La novità più interessante, però, sono i Wager Match, partite in cui sei giocatori scommettono i loro preziosi COD Point, la valuta con la quale si acquistano armi e abilità per il proprio soldato. L'idea è che chi partecipa abbia la sensazione di rischiare dei soldi veri, anche perché i suddetti punti si guadagnano faticosamente giocando nelle altre modalità, e permettono di accedere tanto ai potenziamenti quanto alle modifiche estetiche (livree, emblemi, eccetera), a tutti gli effetti degli status symbol videoludici.

I game designer hanno sfornato delle regole audaci, che si traducono in partite spietate e gradevolmente inusuali. Un ottimo esempio è One in the Chamber, dove i sei scommettitori di turno hanno solo un coltello e una pistola caricata con un singolo

> "C'è tanto da fare, e anche tanto da scoprire"

proiettile, in grado di uccidere sul colpo. Mettendolo a segno se ne ottiene un altro, mentre mancando ci si trova senza munizioni, costretti a puntare sul corpo a corpo per sopravvivere. Sì, perché ci sono solo tre respawn, al termine dei quali si viene completamente esclusi dai giochi, e non si ha altra scelta che aspettare e sperare che i punti accumulati siano sufficienti per piazzarsi sul podio.

I Wager Match sono uno spasso e, soprattutto, sono una bella novità in un panorama conservativo come quello degli FPS bellici. Sono diversi, ingegnosi, e uniscono l'emozione di un headshot al brivido del gioco d'azzardo. Per certi versi possono essere considerati una sezione a parte del multiplayer, e con tutta probabilità si ricaveranno una nutrita nicchia di appassionati tra i fan di *Call of Duty*. Il bello, però, è che c'è ancora un altro gioco nel gioco, un altro contenuto extra, un altro possente generatore di longevità.

Sull'onda del successo dello Zombie Mode di *World at War*, Treyarch ha lavorato a una nuova serie di sfide centrate sui Non Morti, giocabili in cooperativa da quattro giocatori. Non vi diciamo chi sono i protagonisti e dove combattono (vietati gli spoiler), ma possiamo garantirvi che la sola premessa

A MISURA DI PUFFO
Dopo una sequenza di tre uccisioni si ottiene la macchina radiocomandata esplosiva, che, grazie a una serie di passaggi nascosti in giro per i livelli, può prendere scorciatoie precluse ai soldati. Il sistema di guida, però, ci è sembrato scomodo.

La grafica, a livello tecnico, non fa nulla di miracoloso, ma la resa è eccellente.

Era dai tempi di *Vietcong* che non vedevamo un Vietnam così credibile.

FUCILE PRIMARIO
I fucili non sono più considerati armi secondarie, e occupano quindi lo slot principale di una classe. È una scelta particolare da parte di Treyarch, che di fatto rende le classi create dai giocatori meno versatili, e incoraggia a usare diverse tecniche in base alla mappa scelta.

VITA ALL'APERTO

Quasi tutti i livelli di *Black Ops* sono lineari, ma in un paio di occasioni i level designer hanno creato sezioni così ampie da dare l'illusione della libertà di movimento. Capita a Khe Sanh, in Vietnam, dove si passa da un dedalo di trincee a una brutale offensiva su una collina. Si va sempre dal punto A al punto B, certo, ma di tanto in tanto la strada percorribile è più di una. Detto questo, per la maggior parte del gioco reciterete una parte nel copione sapientemente scritto dagli sviluppatori.

Ogni livello ha una sua tonalità cromatica. Sembra che un tecnico abbia cambiato le gelatine davanti alle luci, come succede nel cinema.

SERVER DEDICATI
A differenza di *Modern Warfare 2*, *Black Ops* supporta i server dedicati, e non solo. Gli sviluppatori hanno promesso che, dopo il lancio, verranno resi disponibili dei tool per creare Mod su PC. Un motivo in più per giocare con mouse e tastiera!

è tanto simpatica quanto dissacrante. Quattro "eroi" si barricano all'interno di alcune stanze, armandosi e cercando di respingere l'invasione putrescente il più a lungo possibile. Ogni uccisione conferisce dei punti, che possono essere spesi in armi più efficaci, in proiettili speciali, o nello sblocco di nuove zone del livello. Se con cinquecento punti si compra un fucile, con mille si sblocca un ascensore, che fornisce una valida via di fuga e permette di raggiungere nuovi obiettivi. Naturalmente, la cooperazione è fondamentale: bisogna sempre fare il possibile per curare un compagno caduto e organizzarsi per spendere in maniera sensata i punti guadagnati. È una modalità difficile, ancor più frenetica delle altre, che richiederà la bravura e la coordinazione di quattro partecipanti abbastanza affezionati al loro cervello da non cederlo come dessert a un branco di mostri infernali.

Ricapitolando, abbiamo una bella campagna in single player, abbastanza varia da essere rigiocata almeno una volta ai livelli più alti, una modalità d'addestramento, un multiplayer classico, un multiplayer d'azzardo e una folle serie di sfide cooperative a base di Non Morti. E se avessimo più spazio vi racconteremmo anche di un gioco in stile 16 bit, nascosto da qualche parte nel codice, e della modalità cinema, che registra in automatico le partite disputate e consente di tagliarle, montarle e abbandonarsi a varie forme di regia digitale. Per amore di completezza dedichiamo uno spazio alla questione altrove in queste pagine, ma la verità è che in *Black Ops* c'è tanto da fare, e anche tanto da scoprire.

Treyarch ha dato vita a un pacchetto dalla grande longevità, che giocando rivela nuove chicche, contenuti aggiuntivi e sorprese di classe. La vera notizia è che nessuna di queste funzioni è buttata lì per fare numero, e che tutti i componenti di questo seguito raggiungono un elevato standard di qualità. Se vi piacciono gli sparatutto e volete un gioco che resista al passare del tempo, quest'anno *Call of Duty* non teme rivali.

Fabio Bortolotti

IN ALTERNATIVA...

Medal of Honor, Dic 10, 7½
La serie che ha dato vita agli FPS bellici riparte dall'Afghanistan.

Battlefield: Bad Company 2, Apr 10, 8½
Un'esperienza multiplayer diversa su tutta la linea, ma di gran qualità.

info ■ Casa **Activision Blizzard** ■ Sviluppatore **Treyarch** ■ Distributore **Activision Blizzard** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 59,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.callofduty.com**

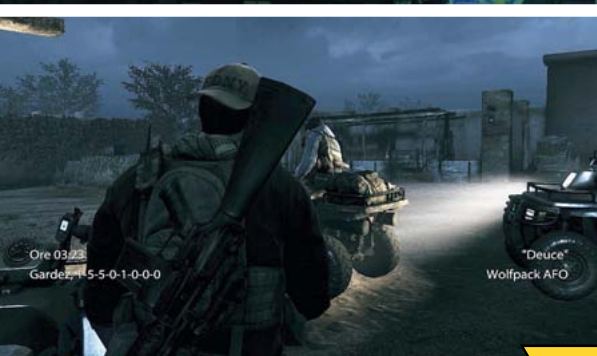
specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 12 GB HD, Internet per l'attivazione via Steam**
- Sis Cons **4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Ottima campagna
- Multiplayer sfaccettato
- Una marea di contenuti

- Single player un po' breve
- Struttura dei livelli lineare
- I fucili in posizione primaria potrebbero non piacere

La campagna single player tiene incollati alla sedia dall'inizio alla fine, il multiplayer è vario e coinvolgente e non mancano le chicche di classe disseminate per tutto il gioco. È il miglior *Call of Duty* della carriera di Treyarch, nonché uno degli episodi più validi della serie!

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
9	9	8	8	9	8

L'uso delle luci e degli effetti particellari è il vero punto forte della grafica della campagna in singolo.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

MEDAL OF HONOR

Non basta un titolo per ottenere una medaglia d'onore.

IN ITALIANO

***Medal of Honor* è interamente tradotto e doppiato in italiano. Il lavoro svolto è valido, sostanzialmente privo di sbavature, e perfettamente adatto a calare il giocatore nell'atmosfera.**

GLI inglesi, per definire giochi come questo *Medal of Honor*, utilizzano l'espressione "reboot", che come i nostri PC ci insegnano significa "riavvio".

Electronic Arts, infatti, ha deciso di reinventare la formula del gioco, storicamente ancorata alla Seconda Guerra Mondiale, nel tentativo di arginare lo strapotere di *Call of Duty*, diventato di fatto lo sparatutto bellico di riferimento. Riavviare una serie come *Medal of Honor*, però, non è un'impresa da poco, anche perché tutto il genere affonda le proprie radici nei suoi primi episodi. Molte convenzioni tuttora in uso sono nate con quel fatidico D-Day digitale e gruppi di sviluppo come Infinity Ward sono sorti proprio dalle ceneri di 2015 Inc., autore di *Medal of Honor: Allied Assault*.

Lo sviluppo di questo nuovo episodio è stato diviso tra due studi: la campagna single player è stata affidata a Danger Close (un team interno di EA Los Angeles, formato da svariati ex membri di Dreamworks Interactive, responsabili del primissimo *MOH* su PlayStation), mentre al multiplayer ha pensato DICE, reduce dal successo di *Bad Company 2*. Una scelta particolare, che ha dato vita a una creatura a due teste e, in ultima analisi, a un prodotto poco omogeneo, sia per quel che riguarda la filosofia di game design, sia per la qualità. E come vedremo in queste pagine, tale dualità non deriva solo dal doppio studio, ma anche da tante scelte poco convinte compiute dai singoli sviluppatori.

La campagna in singolo è ambientata nel 2002, e segue per quarantotto ore le vicissitudini di alcuni soldati del prestigioso Tier 1 dell'Esercito USA, impegnati in Afghanistan contro i talebani. Danger Close ha messo da parte la Seconda Guerra Mondiale, promettendo sin dai primi comunicati stampa un'esperienza verosimile e autentica, in grado di raccontare la vita di un soldato dei giorni nostri. Un simile impegno, in un certo senso, è un'esplicita frecciata lanciata in direzione di *Call of Duty*, che da sempre punta più sullo spettacolo che sulla verosimiglianza, proponendo un collaudato mix di azione frenetica ed esplosioni a tutto schermo. Attenzione, però, a non confondere l'autenticità con il realismo, anche perché, nonostante

TIER 1

La campagna single player di *Medal of Honor* dura circa cinque ore, di conseguenza può essere divorata in un pomeriggio da un giocatore esperto di FPS. Per rendere il tutto più longevo, Danger Close ha inventato la modalità Tier 1, dove si riaffrontano versioni più difficili dei livelli in una corsa contro il cronometro. È una buona aggiunta, ottima per i giocatori più accaniti, ma è difficile non vederla come un tentativo di allungare il brodo aggiungendo acqua. Il risultato, proprio come ai fornelli, rischia di essere un po' insipido, specie per i palati più esigenti.

Veicoli e postazioni fisse sono all'ordine del giorno, e corrispondono ai momenti più spettacolari della campagna.

I miracoli della scienza: marcate il bersaglio attraverso il binocolo, e godetevi lo spettacolo dei bombardieri.

ANALISI TECNICA SINGLE PLAYER

ANALISI TECNICA — **LEGENDA:** Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Il single player di *Medal of Honor* è basato su uno dei motori grafici più diffusi, l'Unreal Engine 3. Si tratta di un engine piuttosto snello, che riesce ad adattarsi praticamente a qualsiasi configurazione. Dal punto di vista della qualità visiva, siamo ben lontani dai fasti del motore Frostbite usato nel multiplayer, e lo si nota soprattutto sugli effetti particellari e di illuminazione, deludenti rispetto a quelli disponibili nelle partite online. La possibilità di farlo girare alla grande su un qualsiasi dual core dotato di scheda video dalla GeForce 8800 GT in su lo farà apprezzare a chi non possiede un PC aggiornatissimo.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200

ANALISI TECNICA MULTIPLAYER

ANALISI TECNICA — **LEGENDA:** Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Il motore Frostbite usato nel multiplayer di *Medal of Honor* è un'evoluzione di quello sfruttato dai DICE per i vari *Battlefield*, e coniuga delle buone prestazioni con un'ottima qualità dell'immagine. Sono disponibili anche alcune chicche destinate ai possessori di GPU DirectX 11, ma le differenze rispetto alle DX 10 sono tutto sommato poche. Pur più pesante rispetto all'Unreal Engine 3, non si può definire un "mattone", tanto che, anche con configurazioni non recentissime, ci si può divertire alla grande, magari rinunciando agli effetti più elaborati, che invece vengono retti senza colpo ferire già da schede come la GeForce 460 o la Radeon 4870.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1440x900	1920x1080	2560x1200
Dual Core	1280x1024	1440x900	1440x900	1920x1080	2560x1200
Quad Core	1280x1024	1440x900	1440x900	1920x1080	2560x1200

CLEAN SWEEP

Al momento di andare in stampa, Electronic Arts ha annunciato una nuova modalità multiplayer, scaricabile gratuitamente, in arrivo il 2 novembre 2010. Si chiamerà Clean Sweep, e si giocherà all'interno di due nuove mappe (Bagram Hangar e Khyber Caves) e in altrettante versioni riadattate delle mappe Diwagal Camp e Kabul City Ruins. Per il momento, però, l'annuncio parla solo di Xbox Live e PlayStation Network, glissando sul fronte PC. Conoscendo DICE e il suo passato a base di mouse e tastiera, vogliamo essere ottimisti, ma con i tempi che corrono non daremo nulla per certo fino a una conferma (o smentita) ufficiale.

Anche nelle zone più aperte è evidente come i livelli siano lineari. L'azione, però, non è abbastanza intensa da farlo dimenticare al giocatore.

SALVATAGGI AUTOMATICI

Il sistema di salvataggi si basa su un classico sistema di checkpoint, tutti piuttosto vicini tra loro. Un dettaglio come questo rende *Medal of Honor* più facile anche ai livelli di difficoltà più "tosti".

tutto questo, *Medal of Honor* non è una simulazione. Tanto per capirci, non stiamo parlando di un *ArmA II*, con le sue implicazioni tattiche e balistiche, bensì di un FPS bellico perfettamente aderente agli standard moderni. Il realismo sbandierato da EA, dunque, non deriva tanto dalla giocabilità, quanto dalla trama e da quel che succede durante le missioni. Ci sono meno esplosioni, meno scene coreografate e, soprattutto, un ritmo meno serrato, ma le meccaniche di base sono simili a quelle di un *Call of Duty* scelto a caso.

L'Intelligenza Artificiale si comporta come in *Modern Warfare*, e il design dei livelli è sostanzialmente lineare, con tanti bei corridoi a senso unico. È proprio qui l'errore, ed è forse questa l'indecisione più grave di cui si sono macchiati i designer di Danger Close. *Call of Duty* giustifica la propria linearità con una marea di eventi scriptati (cioè, decisi in precedenza dai programmatori) altamente spettacolari, che non sarebbero possibili se il giocatore vagasse liberamente per i livelli, mentre

> **"Non aspettatevi una riflessione sugli orrori della guerra"**

Medal of Honor non fa nulla di tutto questo. Si prosegue in linea retta, tra un passaggio obbligato e l'altro, ma non succede niente che stupisca e ci faccia dimenticare di essere su un binario invisibile. Gli script esistono comunque, ma in minor quantità, e la natura più essenziale delle scene tende a mostrarli per quello che sono, rompendo la magia della finzione e perdendo in impatto. Questo stile ibrido funziona poco e si affianca a una realizzazione tecnica valida, ma nella norma, dove l'Unreal Engine 3 offre scenari diurni con ottimi effetti di luce e missioni in notturna meno spettacolari, ma comunque realizzate con un buon livello di qualità. Ciononostante, considerando la grafica degli FPS odierni, *Medal of Honor* non riesce a distinguersi per particolari meriti.

Tra l'altro, pur non potendo parlare di bug veri e propri, una serie di problemi con le Intelligenze Artificiali alleate rallenta sporadicamente i nostri progressi, con blocchi che qualche sessione di testing in più avrebbe eliminato. A volte, infatti, i nostri commilitoni rimangono fermi sulla loro posizione, anche se tutti i nemici sono stati eliminati, come dei veri pesi morti. Ciò comporta delle attese inutili, anche perché in molti casi è impossibile proseguire da soli, visto che alcuni elementi diventano interattivi solo quando tutti i membri sono pronti (per esempio, si potrà sfondare una porta solo con gli alleati che ci coprono le spalle). Questo discorso vale anche per alcuni eventi che non scattano finché non si mette piede sul pixel giusto, creando, ancora una volta, delle noiose e frustranti perdite di tempo. Sono momenti in cui non si capisce cosa fare, e si teme di aver sottovalutato qualcosa di necessario a far

Danger Close ha lavorato a stretto contatto con veri membri del Tier 1, per riprodurne al meglio le tattiche di squadra.

HO VISTO LA LUCE

Le missioni in notturna non sono niente di particolare, dal punto di vista della grafica, ma di giorno l'Unreal Engine 3 usato da Danger Close si distingue con validi effetti particellari e con un uso delle luci che valorizza appieno l'ambientazione.

L'Intelligenza Artificiale alleata, ogni tanto, perde qualche colpo.

PARIGI-KABUL

No, Parigi non c'entra niente, ma lo spirito della Parigi-Dakar anima alcuni dei momenti più validi di *Medal of Honor*. Ci sono svariate sezioni a quattro ruote, dove secondo i casi siederemo al posto del passeggero (con tanto di armi, naturalmente), o del pilota, come in una corsa in notturna su un paio di quad-bike militari. Il sistema di guida funziona sorprendentemente bene, per i canoni di un FPS, e regala alcuni dei brividi meglio riusciti di tutto il gioco.

proseguire l'azione. Sono intoppi che, di tanto in tanto, capitano in tutti gli FPS, certo, ma la frequenza con cui li abbiamo trovati in *Medal of Honor* ci ha colpito negativamente, anche perché non stiamo parlando di una campagna da dodici ore: per completare l'avventura ci sono bastate circa cinque ore, che come al solito includono il tempo necessario a catturare le immagini e prendere gli appunti per la recensione. Un giocatore esperto si mangerà *Medal of Honor* in un pomeriggio scarso, anche a livello difficile: davvero troppo poco anche per gli standard odierni.

La trama merita un discorso a parte. Ambientare un FPS in Afghanistan, una terra ancora nel mezzo di un conflitto sanguinoso e controverso, è una mossa pericolosa e soggetta a critiche, ma al tempo stesso interessante. Se il rischio è di offendere qualcuno, dai patrioti americani (fatto!) ai pacifisti nostrani (fatto!), la ricompensa è quella di raccontare una storia che vada oltre i ricordi cristallizzati

> **"L'esperienza di DICE dà al multiplayer una valida ragion d'essere"**

dei nostri nonni. *Medal of Honor* avrebbe potuto mostrarci un lato più umano della guerra o, se non altro, esplorare un po' più a fondo gli aspetti culturali di un conflitto contemporaneo. Invece, ci ritroviamo con un classico approccio superficiale, in cui un glorificato esercito di uomini duri spara senza sosta a un nemico senza volto e senza nome. I talebani ci sono, certo, ma vi sfidiamo a distinguerli dalla carne da cannone di qualunque altro titolo uscito di recente. Persino i protagonisti, pur vivendo delle missioni più realistiche rispetto ai canoni del genere, si rivelano narrativamente privi di spessore psicologico. Non aspettatevi una riflessione sugli orrori della guerra, insomma, e preparatevi a una serie di battute poco eleganti e a un po' di chiacchiere da spogliatoio. Non è un problema, anche perché quando compriamo un FPS non ci aspettiamo di leggere Hemingway, ma è inevitabile pensare che la trama sia un'occasione sprecata. Tirando le somme, non c'è niente che faccia spiccare la campagna single player, che quindi rischia di annoiare rapidamente chi gioca a tanti FPS tutti gli anni. Non fraintendeteci, l'esperienza è godibile e non presenta problemi gravi, ma con la concorrenza che c'è, essere sufficienti non basta, specie per un nome di peso come *Medal of Honor*.

Il multiplayer di DICE, invece, gira sul Frostbite Engine, lo stesso usato per *Bad Company 2*, ma con meno possibilità di distruggere gli scenari. Il team svedese ha dato vita a una serie di modalità per

Un FPS su un conflitto ancora vivo ha creato tante e prevedibili polemiche. A onor del vero, l'ambientazione è interessante, anche per le diverse situazioni che permette di creare.

24 giocatori, che oscillano dai classici Deathmatch a interessanti scontri a squadre. Ancora una volta, però, l'indecisione ha proiettato la sua ombra sul risultato finale. Mentre con *Bad Company 2*, DICE aveva dato ai giocatori una vera alternativa allo stile di *Call of Duty*, grazie alle classiche componenti tattiche di *Battlefield*, con *Medal of Honor* ha confezionato un multiplayer meno unico, che poco si discosta dagli standard del genere. Le partite sono quasi sempre divertenti e di qualità, e di fatto l'esperienza di DICE nel campo dà al gioco una valida ragion d'essere, ma avremmo preferito qualcosa di più personale e, soprattutto, diverso dalle altre offerte sul mercato. Anche perché, nonostante la bontà del lavoro svolto, sembra che DICE abbia cercato di battere *Call of Duty* al suo stesso gioco, portando a casa una dignitosa, ma innegabile sconfitta. A questo si aggiunge anche una serie di sbavature tecniche, con qualche falla nella progettazione delle mappe, e dei respawn che prestano il fianco ai cecchini e ai camper. Ci sono partite in cui si viene uccisi appena si rientra in gioco, senza avere modo di difendersi e, spesso e volentieri, si viene abbattuti al volo anche nel respawn successivo.

È un bel problema, specie in uno sparatutto online, aggravato dall'assenza della cosiddetta Killcam, ossia l'inquadratura che rivela per qualche istante il punto di vista di chi ci ha ucciso. Mentre scriviamo, gli account di Twitter di alcuni membri noti di DICE hanno confermato che lo studio è già al lavoro su una patch per risolvere il problema, ma non possiamo fare a meno di notare come il risultato finale non sia all'altezza dello standard qualitativo cui gli svedesi di *Battlefield* ci hanno abituato.

Di tanto in tanto, bisogna essere furtivi, ma lo stealth non è parte integrante del sistema di gioco.

Sembra quasi che Electronic Arts abbia affrettato l'uscita, magari per battere sul tempo un certo altro FPS, levando ai team di sviluppo i mesi necessari a rifinire *Medal of Honor* come si deve. DICE può fare di meglio, e la campagna in singolo trasmette in più momenti la sensazione di essere stata tagliata e privata di contenuti per essere chiusa in tempo per la scadenza.

È un vero peccato, però, perché su entrambi i fronti, sia sul multi, sia sul single player, c'erano delle buone potenzialità, che allo stato delle cose si sono concretizzate in un FPS godibile e degno di tal nome, ma non all'altezza dei big del settore.

Come se non bastasse, il *Call of Duty* recensito su questo stesso numero è uno dei migliori della serie, e supera il reboot di Electronic Arts per qualità e quantità. Chi desidera una vera alternativa al colosso di Activision Blizzard, dunque, dovrà aspettare un nuovo episodio di *Battlefield*.

Fabio Bortolotti

IN AZIONE!
Volete farvi una rapida idea dell'ambientazione scelta da Electronic Arts per il suo nuovo *Medal of Honor*? Aprite il lettore QR code del vostro smartphone, e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 12). Buona visione!

IN ALTERNATIVA...

Call of Duty: Black Ops, Dic 10, 9
Il gioco migliore uscito dalle fucine di Treyarch.

Arma II, Ago 09, 7½
L'altro volto degli FPS bellici: simulativo, aperto, e molto più difficile.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Danger Close/DICE** ■ Distributore **Leader, Cidiverte** ■ Telefono **0332/874111, 199106266** ■ Prezzo **€ 54,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.medalofhonor.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3,2 GHz o Core 2 Duo, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 9 GB HD**
- Sistema Consigliato **QuadCore 2 GHz, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Ambientazione ben realizzata
- Multiplayer valido
- Più verosimile della concorrenza

- Cinque ore di campagna
- Troppo lineare
- A tratti noioso

Un nuovo inizio per una serie storica tra gli sparatutto in prima persona, che purtroppo non riesce a spiccare sulla concorrenza. Una campagna single player corta e nella norma viene risollevata da un multiplayer valido, ma non eccezionale.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
7	8	8	6	8	6

Le attrazioni di New Vegas e degli insediamenti nei dintorni sono rielaborazioni delle controparti reali!

GENERE: GIOCO DI RUOLO

FALLOUT: NEW VEGAS

Torniamo nella devastazione, guidati nientemeno che dagli autori dei primi capitoli della gloriosa saga di *Fallout*.

IN ITALIANO

Come *Fallout 3*, anche *New Vegas* godrà di una traduzione completa in italiano, quindi sia dei testi, sia del parlato. La qualità è altalenante: le voci sono di buon livello, così come generalmente la recitazione. I testi invece soffrono di qualche sbavatura, come per esempio "pistola" al posto di "cannone d'artiglieria".

QUANDO gli autori storici di una serie sono costretti ad abbandonarla per problemi economici o legati ai diritti di sfruttamento del marchio, la prima reazione della comunità di appassionati è la diffidenza nei confronti dei nuovi detentori di tali diritti.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Se poi tra autori vecchi e nuovi ci sono differenze stilistiche notevoli, la diffidenza aumenta esponenzialmente: come si può rispettare un'eredità se nel proprio "curriculum" non esiste niente di vicino ai valori di cui quell'eredità si fa portatrice?

Questa domanda deve essere risuonata in testa a tantissimi appassionati quando Bethesda, regina incontrastata del gioco di ruolo "free roaming", cioè basato sulla libera esplorazione e sulla trama "leggera", acquisì il marchio della gloriosa serie *Fallout*, celebre soprattutto per la caratterizzazione del suo mondo e dei suoi personaggi, per le tante scelte messe davanti al giocatore, per la profondità dei suoi dialoghi. Eppure *Fallout 3* ha dimostrato, nonostante le perplessità ancora portate dai fan ipercritici, che si può tentare di unire in qualche modo le due opposte filosofie del fare GdR, riuscendo a ottenere un prodotto vasto, sfaccettato e aperto a tante diverse modalità di fruizione. D'altro canto è forse proprio per placare i fan ipercritici che Bethesda ha messo in cantiere, poco dopo la pubblicazione di *Fallout 3*, un nuovo progetto: una sorta di "spin-off" della serie, appoggiato allo stesso motore di gioco adoperato dal terzo capitolo della medesima, però sviluppato da Obsidian, gruppo all'interno del quale si celano molti degli autori dei primi due *Fallout*. Dunque il cerchio si chiude, e coloro che sono stati considerati per anni "traditori" da una parte della comunità lasciano il posto nientemeno che ai veri padri del glorioso marchio: ecco perché *New Vegas*, il gioco che ci apprestiamo ad analizzare, rappresenta un prodotto molto atteso, sia da chi ha amato *Fallout 3* sia da chi non l'ha ritenuto all'altezza dei predecessori.

"Il gioco mostra ambientazioni più colorate rispetto a *Fallout 3*"

Cominciamo dall'inizio. *New Vegas* sposta l'ambientazione dalla zona di Washington D.C. a quella della città che gli dà il nome: nella costa ovest degli Stati Uniti i bombardamenti sono stati meno intensi che nella costa est, col risultato che il gioco mostra ambientazioni più colorate rispetto a *Fallout 3*, dove dominavano incontrastate le tonalità grigiastre e marroni. Ritroviamo intatte, però, tutte le caratteristiche "ambientali" che hanno fatto la fortuna della serie, prima tra tutte l'atmosfera rétro, che fa sembrare la tecnologia di questo fantastico futuro bloccata agli Anni '50, quando in effetti la mentalità americana era pervasa dal timore di un imminente conflitto atomico. Il nostro alter ego è un corriere in forze presso la compagnia di spedizioni "Mojave Express": la sua ultima consegna non è andata molto bene, visto che mentre tentava di portarla a termine il nostro è stato vittima di un agguato da parte di una banda di briganti comandati da un losco figuro in abiti eleganti. Ritenuto morto e dunque rapidamente seppellito dai suoi stessi assalitori, il povero corriere viene salvato da uno strano robot di nome Victor e condotto

LA MODALITÀ "HARDCORE"

Una importante novità di *New Vegas* è l'introduzione di una inedita modalità di gioco, la cosiddetta "modalità hardcore", che può essere attivata in ogni momento della nostra partita. Scegliendo questa opzione, il gioco diventerà assai più realistico, ma anche, ovviamente, più difficile. Il nostro personaggio, per esempio, dovrà fare attenzione alla disidratazione durante le missioni nel deserto; le munizioni delle armi avranno un peso, e dunque diventerà impossibile portarne grandi quantità; gli "stimpak", ossia le siringhe curative, agiranno nel tempo e non istantaneamente e in più non funzioneranno come rigeneratori di parti del corpo ferite (per curare le quali sarà obbligatorio visitare un medico). La modalità hardcore è in grado di aumentare considerevolmente il livello di sfida (e, di riflesso, la longevità) del gioco, ed è stata chiaramente pensata per gli appassionati di vecchia data.

Le animazioni, purtroppo, lasciano molto a desiderare.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Fallout: New Vegas **non è molto più esigente del predecessore: se il vostro PC regge senza colpo ferire *Fallout 3*, non avrete problemi con l'ultimo episodio della saga. In generale, una CPU dual core e una scheda 8800 GT o equivalente sono sufficienti per goderselo a dettagli elevati a risoluzioni medio/basse. Naturalmente, se volete giocarlo nello splendore del Full HD, è consigliabile una scheda video più potente, per esempio una 4870 o equivalente, mentre con le GPU più estreme, come le GeForce 480 o le Radeon 5870, potrete anche azzardare l'uso di tre monitor HD-Ready.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200

Il VATS funziona meravigliosamente, come in *Fallout 3*.

APOCALISSE AL VAPORE

A differenza di *Fallout 3*, che contemplava un sistema di protezione basato su un semplice CD-check, *New Vegas* richiede di essere attivato tramite Steam, il servizio di digital delivery di Valve; in compenso, sarà poi possibile giocare senza avere il disco inserito nel lettore.

ABILITÀ E "PERK"

Come scriviamo in queste pagine, la lista delle abilità ha subito qualche modifica nel passaggio da *Fallout 3* a *New Vegas*. È stata cancellata la differenziazione tra pistole grandi e piccole: ora esiste un'unica abilità che le riunisce entrambe (ma alcune armi di grandi dimensioni sono finite nella categoria delle armi a energia). È stata poi introdotta una nuova abilità, chiamata "sopravvivenza", il cui livello influenza l'effetto dei cibi assunti dal protagonista e la sua capacità di creare impiastri curativi o di migliorare armi e munizioni (altro aspetto che in *New Vegas* è stato decisamente approfondito).
Anche tra i "perk" ci sono alcune interessanti novità: da quello che consente di riparare le armi senza avere per forza un manufatto identico, a quello che consente di usare il viaggio rapido anche quando si è sovraccarichi, alla fine del gioco avremo un personaggio davvero unico e capace, talvolta, di cavarsela nei modi più impensati.

La grafica non fa gridare al miracolo, ma si difende bene.

presso l'abitazione del dottore del più vicino insediamento, il villaggio di Goodsprings. Nella casa del dottore è collocato il classico "tutorial" che dà il via all'avventura e che ci consente di personalizzare il nostro alter ego.

La gestione del personaggio è rimasta molto simile a quella di *Fallout 3* ed è basata sul sistema cosiddetto S.P.E.C.I.A.L., dalle iniziali dei nomi inglesi delle sette caratteristiche di base (Forza, Percezione, Resistenza, Carisma, Intelligenza, Agilità, Fortuna): i primi valori da calibrare durante il tutorial saranno proprio questi, che resteranno in gran parte immutati per tutto il resto dell'avventura e che influenzeranno praticamente ogni azione intrapresa dal nostro alter ego. Poi toccherà alle "abilità", che governano più direttamente l'esito di determinate azioni specifiche: oltre alle abilità con le armi ci sono quelle relative alle attività che potremmo definire "ladresche" (scassinamento e movimento furtivo), alla persuasione, alla conoscenza scientifica, alla capacità di sopravvivenza nelle terre selvagge. Rispetto a *Fallout 3*, le abilità hanno subito qualche modifica, di cui parliamo più in dettaglio nell'apposito box. Infine, possiamo, ma non è obbligatorio, scegliere un paio di "tratti" con cui caratterizzare ulteriormente il personaggio sulla base del suo passato: ciascun tratto ha effetti positivi ma anche negativi, quindi sarà necessario soppesare per bene la scelta. Nel corso del gioco naturalmente la personalizzazione continua: il nostro alter ego otterrà esperienza dopo ogni battaglia vittoriosa, dopo la risoluzione delle missioni e in varie altre occasioni, e una volta raggiunto un nuovo livello il giocatore potrà migliorare a piacimento le sue abilità, distribuendo tra esse una determinata quantità di punti. Ogni due livelli dovremo anche scegliere un nuovo "perk", ossia un qualche vantaggio connesso ai più svariati aspetti del gioco: anche dei "perk", che talvolta rendono disponibili ventagli di giocabilità altrimenti inaccessibili, parliamo più diffusamente altrove in queste pagine.

Terminato il processo di creazione del personaggio, l'avventura vera e propria può cominciare. Inizialmente l'obiettivo da raggiungere non è molto chiaro: si tratta di trovare il colpevole del nostro tentato omicidio, nonché di scoprire le ragioni dietro il suo insano gesto, ma non avremo una pista chiara da seguire. O meglio, la pista c'è, ma non è immediatamente legata a

Dove passa la "Legione", restano solo fumo e fiamme...

LA MAPPA CHE NON MAPPA

Il nostro fido PipBoy implementa, come anche in *Fallout 3*, una mappa sia locale, sia globale, che in teoria dovrebbe avere lo scopo di guidarci verso l'obiettivo delle nostre missioni. Diciamo "in teoria" perché succede spesso, soprattutto nelle strutture con più piani, che la mappa sia decisamente poco chiara, col risultato che ci si muove meglio sulla base del vecchio senso di orientamento anziché consultandola.

Tutto quel che si vede all'orizzonte può essere in qualche modo raggiunto.

questo obiettivo e si intreccia continuamente con altre sotto-trame, che saremo liberi di risolvere o di ignorare del tutto, senza contare che c'è anche la possibilità di andarsene in giro a esplorare liberamente. La struttura generale della trama è forse la prima importante differenza tra *Fallout 3* e *New Vegas*: se nel primo le sue parti erano semplicemente giustapposte alle altre missioni, nel secondo tutto è in qualche modo intrecciato e risolvere un dato incarico apparentemente secondario può aprirci strade tramite le quali proseguire verso il nebuloso obiettivo iniziale.

A contribuire a questa interdipendenza reciproca è il nuovo sistema di reputazione: oltre al "karma", già presente nell'episodio precedente e adoperato per misurare la condotta etica generale del personaggio giocante, *New Vegas* implementa valori di reputazione differenti per ciascuna delle tante fazioni, valori che mutano sulla base delle azioni intraprese dal protagonista. La devastazione che circonda la città del

"Una importante novità di *New Vegas* è la presenza di otto personaggi arruolabili"

vizio è teatro delle lotte tra numerosi schieramenti, che operano sia a livello generale sia a livello locale: la contrapposizione principale è tra la "New California Republic" (NCR), gruppo di potere poliziesco che cerca di mantenere l'ordine e soprattutto il controllo delle principali fonti di energia del territorio, e l'enigmatica "Caesar's Legion", masnada di fuorilegge vestiti come antichi legionari

VERSIONE DA COLLEZIONE

Come prevedibile, sarà disponibile una versione "Collector's" del gioco: comprenderà 7 fiches da gioco, carte per poker (o "caravan", il gioco che trovate anche in *Fallout*), una riproduzione della fiche di platino "Lucky 38" (capirete l'importanza della stessa giocando), il classico DVD del "making of" e il fumetto "All Roads", che racconta la storia di alcuni personaggi del gioco.

romani. Ma non mancano numerosi schieramenti minori, legati magari a un certo insediamento piuttosto che a gruppi di potere meno ambiziosi: costruirsi una certa reputazione presso una fazione si traduce in vantaggi immediati, quali uno sconto presso i mercanti o l'accesso a equipaggiamento personalizzato, e talvolta anche nella possibilità di risolvere in modo più indolore alcuni snodi importanti della trama principale.

La giocabilità generale risulta molto simile a quella di *Fallout 3* e si presenta come equamente divisa tra libera esplorazione, combattimento e dialogo. Gli scontri col nemico possono avvenire in tempo reale, con modalità simili a quelle di uno sparatutto in prima o terza persona, oppure tramite il metodo "quasi a turni" che contempla

I combattimenti gestiti con il VATS consentono l'impiego di complesse strategie.

Attorno all'insediamento di Novac incontreremo molte missioni secondarie.

IL VIAGGIO RAPIDO

Data l'estensione del mondo di gioco, anche *New Vegas*, come *Fallout 3*, implementa il cosiddetto "viaggio rapido". Una volta "scoperta" una certa località, vedremo comparire il suo segnalino sulla mappa globale: cliccandoci, verremo istantaneamente trasportati in quel luogo, anche se il gioco simulerà correttamente lo scorrere del tempo necessario al viaggio. Attenzione, però: se il nostro personaggio è sovraccarico o sotto il fuoco nemico, la funzione è disattivata.

l'utilizzo del VATS (SPAV in italiano), ossia il sistema di puntamento che consente di mirare a specifiche parti del corpo. Premendo l'apposito tasto, il combattimento entrerà in pausa e il gioco ci consentirà di scegliere una parte specifica del nemico a cui mirare; ripristinando lo scorrere del tempo, ci verrà presentato un breve filmato che mostrerà il risultato della nostra scelta. L'esito dei colpi dipende naturalmente dall'abilità del personaggio con l'arma equipaggiata, ma anche dalla posizione del nemico e dall'eventuale presenza di ostacoli visivi; l'effetto di un colpo a segno non fa solamente diminuire i punti ferita nemici, ma può causare danni gravi alla parte del corpo colpita, con conseguenze coerenti con la parte stessa (una creatura con una gamba ferita, per esempio, si muoverà lentamente). Complessivamente, il combattimento di *New Vegas* è quasi del tutto assimilabile a quello di *Fallout 3*: l'unica differenza significativa è una maggior cura per il corpo a corpo, che contempla ora diverse mosse speciali acquisibili grazie al dialogo con appositi addestratori. È anche possibile mirare con l'iron sight, come negli FPS – ma sarebbe un errore considerare *New Vegas* uno sparatutto come *Black Ops*. Anche il sistema di dialogo è rimasto più o meno immutato, basandosi ancora sul classico metodo della risposta multipla, spesso dall'esito dipendente da qualche abilità o da qualche "perk". Il mondo di *New Vegas*, leggermente più piccolo ma anche assai più "concentrato" rispetto a quello di *Fallout 3*, è popolato da generiche "comparse", che si limitano a pronunciare una singola frase, e da personaggi dotati di nome e cognome, con cui è possibile intrecciare conversazioni decisamente più lunghe e più approfondite di quelle disponibili nel GdR per computer "medio". È apprezzabile, in particolare, la cura riposta dai programmatori nel mettere a disposizione righe di dialogo che non hanno una utilità immediata ma che servono solo a tratteggiare meglio un certo luogo piuttosto che un determinato carattere.

A tal proposito, un'altra importante novità di *New Vegas* è la presenza di otto personaggi arruolabili: una volta incontrati e una volta guadagnata la loro simpatia o fedeltà, il nostro eroe potrà ottenere la loro compagnia durante la sua pericolosa avventura. I compagni di viaggio sono caratterizzati in modo soddisfacente, anche se non si raggiungono i virtuosismi dei GdR che fanno di questo il loro punto di forza (come la saga di *Mass Effect*): ciascuno di essi commenta gli eventi con frasi personalizzate e può essere interpellato per avere suggerimenti o consigli. Naturalmente il nostro compagno ci aiuterà anche in combattimento e ci consentirà anche, se lo vorremo, di personalizzare il suo equipaggiamento: per rendere il tutto più semplice, i programmatori hanno implementato un nuovo elemento dell'interfaccia, la cosiddetta "ruota dei compagni", che si è rivelata pratica e intuitiva. Per il resto, le funzionalità del gioco vengono gestite ancora tramite le schermate del "PipBoy", tanto pertinenti dal punto di vista dell'atmosfera quanto leggermente macchinose nel profilo più prettamente ludico.

Tirando le somme, *New Vegas* si rivela un ottimo prodotto, che piacerà sicuramente a tutti quelli che hanno amato *Fallout 3* ma che potrebbe soddisfare anche chi è stato un po' deluso da quest'ultimo. Gli unici difetti significativi del lavoro di Obsidian e Bethesda sono eredità del motore di gioco, quali la macchinosità dell'interfaccia e soprattutto l'inadeguatezza delle animazioni, in particolare se si sceglie la visuale in terza persona. Per il resto, siamo di fronte a un GdR curatissimo, sia sotto il profilo della costruzione del mondo (e conseguentemente della sua esplorazione), sia dal punto di vista della giocabilità e delle possibilità interpretative offerte. Se non vi soddisfa neanche questo, siete decisamente incontentabili!

Mosè Viero

IN ALTERNATIVA...

Fallout 3: Game Of The Year Edition,
Dic 09, 9
L'originale *Fallout 3* è un prodotto ancora godibilissimo, e si può trovare in vendita a buon prezzo insieme a tutte le sue valide espansioni.

Mass Effect 2,
Feb 10, 9
Anche la "space opera" di BioWare affianca combattimenti da sparatutto e dialoghi e trama da autentico GdR, con stilemi molto diversi rispetto a *New Vegas*, ma risultati altrettanto validi.

info ■ Casa **Bethesda** ■ Sviluppatore **Obsidian / Bethesda** ■ Distributore **Namco Bandai** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://fallout.bethsoft.com/**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 10 GB HD, Internet per attivazione**
- Sis Cons **CPU dual core 3 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- **Giocabilità solida e scorrevole**
- **Grande cura per i dettagli**
- **Notevole libertà interpretativa**

- **Animazioni legnose e poco realistiche**
- **Interfaccia leggermente macchinosa**
- **Non troppo diverso da *Fallout 3***

I pochi (lievi) difetti di *New Vegas* sono un'eredità del capitolo precedente: per il resto, il gioco unisce alla libera esplorazione un comparto narrativo profondo e dinamico, dotato di una capacità di adattamento alle scelte del giocatore decisamente non comune.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	8	9	8	8	9

■ I livelli hanno una struttura chiusa e bisognerà attraversare un portale per passare a quelli successivi.

GENERE: SPARATUTTO IN TERZA PERSONA/GDR

LOST PLANET 2

Il ghiaccio ha abbandonato il suolo di E.D.N. III per lasciare spazio a una furiosa guerra tra fazioni!

IN ITALIANO

Lost Planet 2 **è stato tradotto in italiano solo per quanto riguarda i testi a video, mentre tutte le voci sono rimaste in inglese. Il manuale, piuttosto dettagliato, è tutto nella nostra lingua.**

ACHIEVEMENT

Lost Planet 2 **consente di conseguire 50 Achievement di Games for Windows LIVE, per un totale di 1000 punti. Quasi tutti sono obiettivi segreti e in buona parte legati alla campagna, sia in single player, sia in coop.**

DIRECTX9 O DIRECTX11?

Lost Planet 2 **supporta le versioni 9 e 11 delle librerie grafiche di Microsoft. Si tratta senza dubbio di un vantaggio che rende il gioco adatto anche a schede grafiche che non appartengono all'ultima generazione. La qualità grafica, in entrambi i casi, è notevole, ma le DirectX 11 permettono un resa poligonale più nitida e ombre migliori.**

UN antico adagio recita che non sempre le cose sono ciò che sembrano, e questa massima ci è venuta in mente proprio giocando a *Lost Planet 2*, il sequel del titolo pubblicato da Capcom nel 2006.

Professando un'evidente rottura con il passato, infatti, *Lost Planet 2* si basa su una giocabilità e uno stile narrativo decisamente orientati al multiplayer e a un sistema di livelli e punteggi tipico dei giochi di ruolo.

La trama è suddivisa in sei episodi, ciascuno dei quali si riferisce a un personaggio appartenente a una delle quattro fazioni contrapposte presenti sul pianeta E.D.N. III. La campagna single player, se così si può chiamare, è costituita in totale da ventuno capitoli che potremo affrontare anche con il supporto di altri utenti online. Si tratta di una possibilità che non rovina l'esperienza di gioco, come ci si potrebbe aspettare, ma piuttosto la rende meno monotona. Il single player vero e proprio, in cui il giocatore sceglie di affrontare le missioni principali da solo o con altri tre compagni governati dall'Intelligenza Artificiale, risulta accattivante solo nelle prime missioni. Successivamente, la mancanza di un contesto narrativo forte e pregnante si fa sentire. In fin dei conti, ci ritroviamo su questo pianeta e impersoniamo quattro personaggi diversi senza una storia e senza la possibilità di fare delle scelte, elemento che dovrebbe caratterizzare ogni gioco di ruolo.

Lost Planet 2, infatti, consente di personalizzare il proprio personaggio utilizzando i punti ottenuti in combattimento. Possiamo modificare alcuni tratti dell'aspetto estetico, come i colori degli abiti o il modello dell'avatar, e aggiungere nuove armi, reazioni e nomi di battaglia da sfoggiare in multiplayer. A nostro parere, questi elementi non bastano a includere uno sparatutto in terza persona nella categoria dei giochi di ruolo, soprattutto se consideriamo che la struttura dei livelli non consente di esplorare il mondo circostante, parlare con altri personaggi o intraprendere quest.

La profondità dei livelli è la cosa più deludente in *Lost Planet 2*, dato che ci porterà a finire le missioni in poco più di una quindicina di ore. Anche le missioni risultano eccessivamente schematizzate, con una serie di obiettivi poco vari fra loro da conseguire. Per esempio, ci capiterà in ogni missione di attivare le stazioni dati per rilevare i nemici sulla mappa, oppure saremo costretti a sconfiggere degli Akrid di Categoria G nei modi previsti dagli sviluppatori.

GUERRA TRA FAZIONI

Su E.D.N. III gli umani si sono coalizzati gli uni contro gli altri in fazioni suddivise in diversi gruppi:

- I Rounders sono piccoli gruppi di combattenti, fra cui distinguiamo i Mercenari dai Waysider
- I Fight Junkies sono caratterizzati dallo stile aggressivo di combattimento che accomuna i Pirati della Giungla, i Pirati del Deserto e i Vagabondi
- Tra i Pirati delle Nevi incontriamo i Pirati della Crimson Unity, gli Hunters, i Pirati di Montagna, i Carpetbaggers e i Bug Rancher e i Sea Dogs
- I cloni NEVEC, ovvero la squadra speciale incaricata nel primo *Lost Planet* di colonizzare il pianeta.

■ Attivare le stazioni dati permette di visualizzare la mappa e la posizione dei nemici.

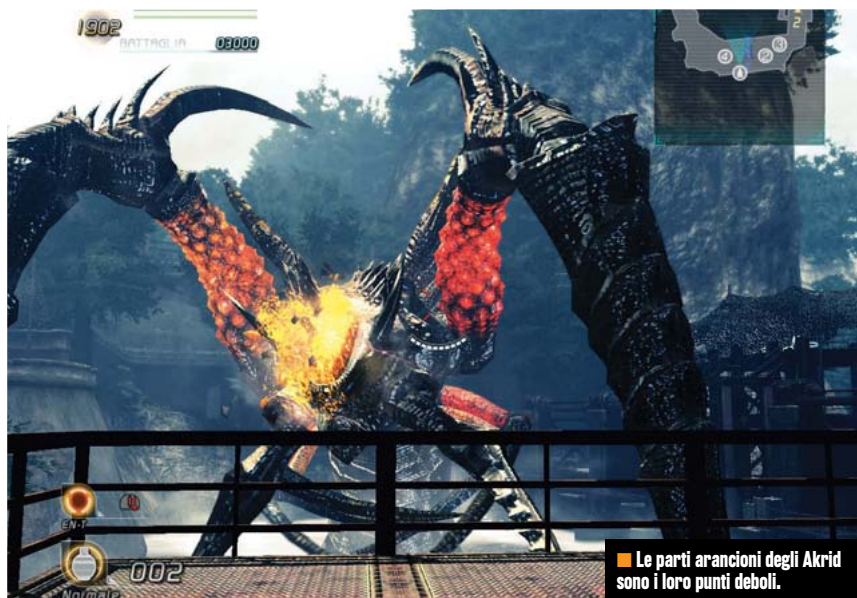
Il gioco di squadra contro un Akrid può fare la differenza.

Il nostro personaggio non è poi così agile!

UN NUOVO PARADISO

E.D.N. III, in *Lost Planet 2*, è profondamente diverso dal pianeta visto nel capitolo precedente. Secondo la trama, a distanza di dieci anni dalle avventure di Wayne Holden, l'operato degli uomini su E.D.N. III ha fatto sì che il ghiaccio e le rigide temperature cedessero il passo alla vegetazione rigogliosa, alle cascate d'acqua limpida e al cielo terso. In altre parole, il posto perfetto dove stabilirsi a vita, se non fosse per i giganteschi Akrid che amano sbucare dal sottosuolo…

MECHA VITALI

Il VS, abbreviazione di Vital Suit, è un mecha potentissimo, che potrà essere equipaggiato di diverse armi: mitragliatrici, razzi e cannoni.
Il nostro personaggio sarà in grado di controllare i VS e ripararli, dal momento che la loro struttura meccanica sarà soggetta a danneggiamento da parte del fuoco nemico. In battaglia, noteremo che i nostri compagni saranno in grado di aggrapparsi al VS e attaccare gli avversari senza essere troppo esposti ai loro proiettili. Il controllo del VS, tuttavia, è più indicato negli scontri con avversari umani, mentre si dimostra troppo lento per fronteggiare un Akrid. In quest'ultimo caso, potremmo non avere il tempo necessario a spingere il pulsante di espulsione e morire sotto la furia della creatura.

Le parti arancioni degli Akrid sono i loro punti deboli.

L'IMPORTANZA DELL'ENERGIA

Su E.D.N. III l'energia termica riveste una particolare importanza. Detta EN-T, viene utilizzata per rigenerare la salute degli esoscheletri corazzati VS o per ricaricare speciali armi in grado di trasferire l'energia a un altro individuo. Il fluido energetico, scorre nelle viscere degli Akrid; per questo motivo, tra esseri umani e creature indigene non corre buon sangue.

Lost Planet 2 ha una giocabilità piuttosto immediata e priva di fronzoli. Ci è sembrato addirittura più adeguato affrontarlo con mouse e tastiera, piuttosto che con un gamepad. Detto questo, però, il tutorial ci è sembrato poco utile, anche per via dell'eccessiva dispersività e varietà dei livelli preposti all'addestramento del giocatore. Piuttosto, ci è parso solo un modo vagamente accattivante per conquistare qualche medaglia.

L'Intelligenza Artificiale dei nemici si attesta a fatica sui livelli della sufficienza, e gli sviluppatori avrebbero potuto fare molto di più. Gli avversari si riparano, tentano di aggirarci e rispondono sempre al fuoco, supportandosi fra loro; rigiocando alcune missioni, però, abbiamo notato che la loro posizione non cambiava e si comportavano seguendo una serie

> "Trovarsi di fronte un Akrid Gigante è un'esperienza shockante"

d'istruzioni prestabilite. Per esempio, aggirando un manipolo di avversari, questi si riparavano sempre dietro gli stessi ostacoli e tentavano di farci fuori allo stesso modo.

Il multiplayer puro prevede sei diverse tipologie di regole per partite a squadre o "uno contro tutti", e una modalità di scontro tra partecipanti appartenenti a fazioni avversarie, da disputare su tre diversi campi di battaglia. Purtroppo, però, bisognerà pazientare per raggiungere un numero di giocatori sufficiente a intraprendere una sfida multiplayer.

Da tenere in considerazione, mentre si gioca, è la barra di combattimento, che si riempirà man mano che sconfiggeremo gli avversari e assorbiremo la loro energia termica, ma tenderà a diminuire tutte le volte che i nostri compagni verranno uccisi. Il livello della barra di combattimento potrà essere sfruttato anche per rigenerare la nostra salute attraverso l'armonizzatore e, insieme al tempo impiegato per completare l'episodio, influenzerà il voto finale che, in sostanza, esprime la bravura del giocatore.

Graficamente *Lost Planet 2* soddisfa anche i palati più esigenti. Trovarsi di fronte un Akrid Gigante è un'esperienza shockante perché i modelli sono ottimi, le movenze fluide e il dettaglio impressionante. La gestione della fisica poteva essere sfruttata meglio, ma probabilmente sarebbe stata sprecata in un gioco come *Lost Planet 2*, che non prevede nessuna interazione con l'ambiente circostante. La resa grafica globale, in sostanza, è molto buona, anche negli effetti speciali, a patto di avere un PC abbastanza potente da gestire il tutto.

Simona Maiorano

IN ALTERNATIVA...

Fallout 3, Nov 08, **9**
Ecco come dovrebbe essere un GdR: trama profonda e ambientazione libera.

Lost Planet: Extreme Condition, Ago 07, **8½**
La storia può essere fondamentale in uno sparatutto. Perché stravolgere una formula di successo?

info ■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **Capcom** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.lostplanet2game.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 13 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 3 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN, stesso PC**

- Grafica ottima
- Campagna multigiocatore divertente
- Possibilità di utilizzare personaggi di diverse fazioni

- Spersonalizzazione del contesto narrativo
- Livelli troppo lineari
- Eccessiva strutturazione delle missioni

***Lost Planet 2* trova la sua ragion d'essere nel multiplayer, senza il quale è un gioco capace di divertire per qualche ora, ma che non lascerà il segno per profondità narrativa. Se volete vedere come è fatto un Akrid da dentro, il gioco vale la candela. Diversamente potreste rimanere delusi.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
8	7	7	6	7	5

Palla a due per l'inizio delle finali NBA 1991!

GENERE: SIMULAZIONE SPORTIVA

NBA 2K11

Michael Jordan torna a giocare con 2K. Ed è subito spettacolo!

IN ITALIANO

Il gioco è tradotto in italiano per quanto riguarda manuale e testi a schermo. Il commento delle partite resta, fortunatamente, in inglese.

Ci sono giochi che, per un motivo o per l'altro, proprio non possono passare inosservati. È questo il caso di *NBA 2K11*, nuovo capitolo della serie targata Visual Concepts, alla sua terza incarnazione su PC dopo anni di esclusive per console.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Il motivo di tanto bailamme è evidente fin da una distratta occhiata alla copertina: Michael Jordan, il più grande giocatore di basket di tutti i tempi, è il clamoroso testimonial del gioco di quest'anno. Non stiamo tuttavia parlando di un faccione da sbattere sui DVD box per ottenere un po' di facile visibilità: tutto *NBA 2K11* è caratterizzato dalla presenza del celebre numero 23, che arricchisce con modalità ad hoc un prodotto già eccellente.

Una volta lanciato il gioco, la grandezza e la peculiarità di *NBA 2K11* balzano fuori dallo schermo e colpiscono al cuore il fan NBA di lunga data: prima ancora della comparsa di un menu, le magiche note di Sirius, classica musica di entrata dei Chicago Bulls, accompagnano l'ingresso sul parquet di MJ. E non stiamo parlando di una partita qualsiasi, bensì di Gara 1 delle finali NBA del 1991, tra i Bulls di Jordan e i Lakers di Magic Johnson. Possiamo giocare il match, oppure premere un tasto e andare direttamente al menu principale, ricco di tante succose novità.

Come scritto in precedenza, il mito di Jordan modella *NBA 2K11* fin dalle fondamenta. Certo, troveremo tutte le modalità classiche, dalla partita singola all'Associazione, con tutti i campioni della stagione 2010-2011 pronti ad accoglierci, ma è nelle Sfide Jordan che la cura per i dettagli di Visual Concepts mette il canestro da tre. In sostanza, potremo rigiocare tutte le partite più importanti della carriera di "His Airness", dagli esordi nei primi Anni '80 (quando Michael ancora non si rasava la pelata!) fino all'ultimo Three-peat del triennio '96-'98, al fianco di Dennis Rodman.

> "È un atto d'amore nei confronti di uno straordinario sport"

Ogni partita, scelta con oculatezza nel ricco repertorio del campione da North Carolina, corrisponderà a una sfida particolare che ci verrà proposta: saremo in grado di bissare i 55 punti di Michael contro i Knicks, o i 63 di un ancora sbarbato numero 23 contro la corazzata biancoverde di Boston? Per rendere il tutto ancor più plausibile da un punto di vista storico, anche le squadre avversarie sono state ricreate con estrema cura.

NBA STREET

Non si può scindere il basket NBA dai playground americani, quei campetti in cemento incastonati tra i palazzi che hanno visto crescere tanti futuri campioni della palla a spicchi. *NBA 2K11*, come ormai da tradizione, propone anche una modalità dedicata al basket da strada, denominata NBA Blacktop. Da segnalare, in questa tipologia di gioco, la novità dello Sprite Slam Dunk Showdown, una spettacolare gara di schiacciate.

Il grande Magic Johnson, anima dei Lakers.

■ Il grande Larry Bird all'apice della sua carriera nel 1986.

REALTÀ O FINZIONE?

Non è un'esclusiva 2K, ma è sempre bello notare la presenza, in giochi sportivi di questo genere, di un'opzione che, in tempo reale, propone risultati e news varie direttamente dai veri campi NBA. In *NBA 2K11* questo accorgimento si chiama NBA Today 2.0, per chi non vuole perdersi un solo risultato della propria squadra del cuore.

■ Un giovane Jordan, ancora con i capelli!

■ Il pittoresco Dennis Rodman, gran rimbalzista dei Bulls del triennio '96-'98.

Sarà così possibile rivedere gente del calibro di Larry Bird, Kevin McHale, Clyde Drexler e Patrick Ewing calcare i parquet virtuali del gioco, in una sorta di macchina del tempo assolutamente affascinante. Sbloccate tutte e dieci le sfide, potremo accedere a un'opzione ulteriore che ci consentirà di importare nell'NBA contemporanea un giovane Jordan, pronto a confrontarsi con i vari Kobe Bryant e LeBron James!

Jordan a parte, *NBA 2K11* si mantiene su standard qualitativi assai elevati anche sugli altri fronti. Come ogni anno, il sistema di controllo è stato parzialmente rivisto e nel complesso appare più snello e ben calibrato, se escludiamo qualche imprecisione nella gestione dei passaggi con lo stick analogico (naturalmente, consigliamo l'uso di un pad). Lo stile di gioco, come da tradizione 2K, è impegnativo ma mai frustrante, un ottimo mix tra rigore simulativo e legittimo desiderio di divertimento, con in più un'Intelligenza Artificiale tra le migliori mai viste in un titolo sportivo. È tuttavia negli aspetti di contorno che *NBA 2K11* dimostra di essere un prodotto davvero completo e maturo: l'atmosfera dell'NBA è ricreata al meglio, grazie a intermezzi in stile televisivo, statistiche a profusione e telecronache più che convincenti.

Andando più in profondità, si nota un miglioramento sensibile anche nel comportamento delle squadre gestite dalla I.A. per quanto riguarda trasferimenti, rinnovi contrattuali e scelte al draft, tutti aspetti che in passato svilivano un po' l'esperienza della modalità Associazione, sempre più cuore pulsante dell'offerta Visual Concepts.

Il comparto tecnico è forse l'aspetto meno impressionante di un gioco altrimenti superbo. Sia chiaro, siamo pur sempre su livelli di eccellenza, ma ci saremmo aspettati netti miglioramenti nelle animazioni dei giocatori rispetto alle passate edizioni, così come modelli 3D meno sproporzionati e un motore grafico non zoppicante, anche in presenza di configurazioni hardware di tutto rispetto. Nulla che pregiudichi la giocabilità, comunque.

NBA 2K11 è un atto d'amore nei confronti di uno straordinario sport e del suo più illustre profeta, un acquisto obbligato per chi adora il basket nella sua forma più sublime e cristallina. Alla faccia di chi pensava a una semplice manovra commerciale!

Dario Ronzoni

GIOCHI COMPUTER

FACCIAMO LE SCARPE A MJ

Chi non ricorda le Nike Air, da sempre legate a doppio filo alla figura di Michael Jordan? Nel gioco potremo letteralmente collezionare tutti i principali modelli di scarpe indossate dal campione dei Bulls nel corso della sua carriera. Per sbloccare (e indossare virtualmente) le scarpe, bisognerà raggiungere determinati obiettivi, sia nelle partite singole, sia nell'Associazione. Le scarpe aggiungono bonus alle caratteristiche del nostro giocatore.

IN ALTERNATIVA...

NBA 2K10, Dic 09, **8½**
La precedente versione del gioco, sempre di alto livello, ma senza Jordan.

One on One: Dr. J vs. Larry Bird
Celeberrimo titolo per Commodore 64, per chi vuole rispolverare un po' di storia remota.

info ■ Casa **2K Sports** ■ Sviluppatore **Visual Concepts** ■ Distributore **Cidiverte** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.2ksports.com/games/nba2k11**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 2,4 GHz, Scheda 3D 256 MB, 512 MB RAM, 10,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU dual core 3 GHz, Scheda 3D 512 GB, 2 GB RAM**
- Multiplayer **Internet**

+ Effetto nostalgia assicurato con le Sfide Jordan
+ Atmosfera NBA curata nei minimi dettagli
+ Stile di gioco ancor più completo e realistico

− Motore grafico poco fluido
− Modelli 3D non sempre all'altezza
− Le Sfide Jordan non sono molte

Da sempre su standard qualitativi assai elevati, la serie 2K dedicata al basket NBA si arricchisce di un nuovo gioiello, reso imperdibile dalla presenza di Michael Jordan. Per il resto, un altro capolavoro di equilibrio e credibilità cestistica. Per tutti i fan della palla a spicchi.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
7	8	8	7	8	8

Javier Pastore riesce ad avanzare con la palla

Nuove telecamere danno lustro alla rappresentazione 3D della partita.

GENERE: GESTIONALE CALCISTICO

FOOTBALL MANAGER 2011

Dopo il calciomercato estivo, i procuratori monopolizzano anche quello di *Football Manager 2011*!

IN ITALIANO

Come nelle passate edizioni di Football Manager, la simulazione di Sports Interactive è completamente in italiano: testo a video e manuale, anche perché la componente sonora è limitata a qualche effetto durante la simulazione delle partite.

DOPO gli exploit di Mourinho e la storica "tripletta" nerazzurra, i successi di Ancelotti in terra d'Albione e il trionfo delle "furie rosse" al Mondiale sudafricano, è giunto il momento di ripartire.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Mentre la Champions League sta scaldando i motori con le prime partite dei gironi, puntuale come sempre arriva il nuovo episodio della serie manageriale calcistica più apprezzata del pianeta: *Football Manager*. Le novità proposte da questa produzione di Sports Interactive sono molte, così come i miglioramenti rispetto alla versione precedente.

Se, negli ultimi due anni, il motore 3D aveva monopolizzato gran parte dell'attenzione degli appassionati della serie, *FM 2011* introduce diverse chicche, ma meno appariscenti. L'interfaccia grafica non è molto cambiata rispetto a quella dell'annata precedente (già più che soddisfacente), anche se i menu appaiono più ordinati e l'assistente virtuale meno invasivo nel consigliare il giocatore. Per chi non conoscesse la serie *FM*, facciamo un piccolo riassunto: nei panni dell'allenatore/general manager di una qualsiasi squadra di calcio del pianeta (potrete scegliere la vostra compagine tra oltre una cinquantina di campionati), vi troverete a cercare di vincere la Champions League o la Coppa del Mondo e ad affrontare tutte le problematiche che affliggono team quali Manchester United, Milan, Torino, Pro Patria e via calciando.

Lotte senza esclusione di colpi durante le delicate fasi di calciomercato, budget risicati, allenamenti da pianificare, conferenze stampa da affrontare, avversari da sconfiggere e molto altro ancora: il flusso di informazioni che l'allenatore/manager si trova a gestire appare meno caotico delle precedenti versioni, grazie a uno staff tecnico e a una dirigenza più propositivi. Gestire una grande squadra o competere in un campionato minore saranno sfide differenti, ma al tempo stesso molto stimolanti. Se, da un punto di vista tattico, *FM 2011* non introduce significative novità, a parte la possibilità di creare degli schemi specifici per i calci piazzati e una rinnovata gestione degli allenamenti, compresi quelli pre-partita, sul fronte manageriale il lavoro fatto da Sports Interactive è lodevole.

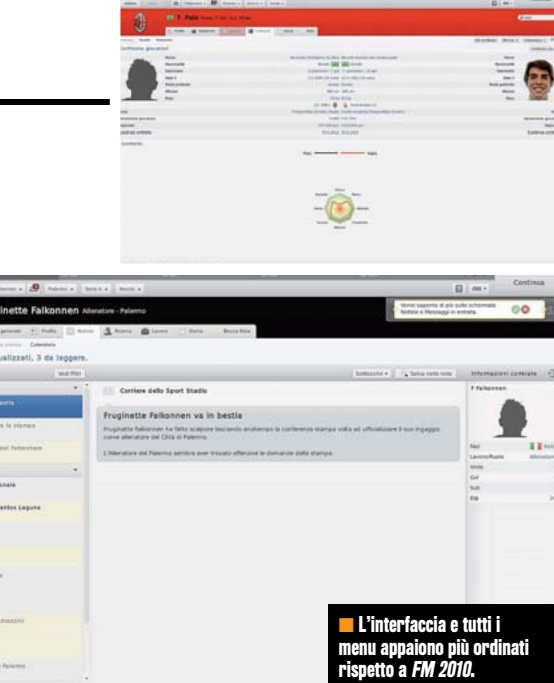
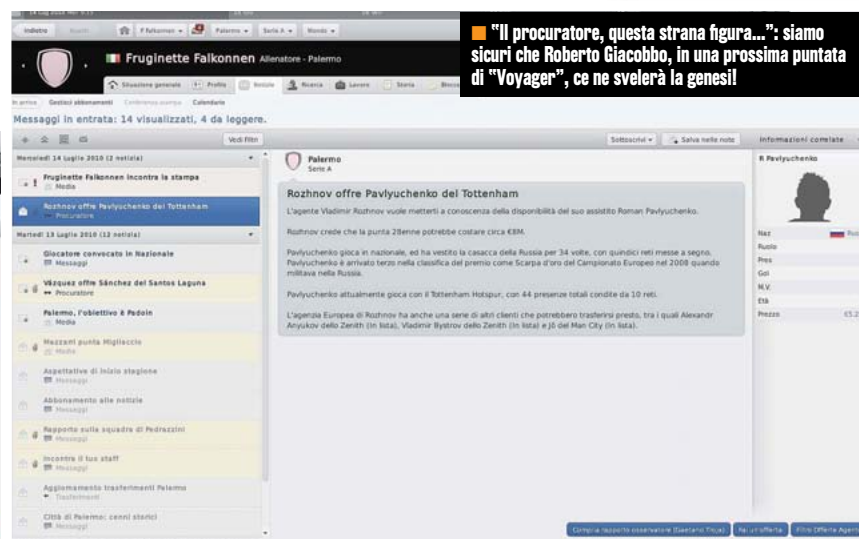
Per "umanizzare" *FM 2011* il team di sviluppo si è concentrato in un'unica direzione, cercando una maggior interazione (e coinvolgimento) tra l'allenatore/manager e i suoi giocatori, lo staff, la dirigenza e i media. Oltre al fattore comunicazione, i ragazzi di Sports Interactive hanno cercato di dare un'anima (o, se preferite, una personalità) alle suddette figure, per rendere la parte extra calcistica più verosimile alla realtà. Lo staff tecnico avrà un ruolo più attivo nelle dinamiche giornaliere della vostra squadra, mentre il consiglio d'amministrazione si mostrerà più sensibile alle vostre esigenze (e anche pronto a fare delle particolari richieste). Anche perché, quest'anno, il mondo di *FM 2011* si arricchisce di una nuova figura, quella del procuratore sportivo. Sports Interactive si è finalmente decisa a rimpolpare la fase di calciomercato, un po' troppo semplicistica per i seguaci dei vari Di Marzio e Bonan. E così, i campioni del futuro e del presente saranno rappresentati da agenti, abili nel pubblicizzare i propri assistiti e a monetizzare le situazioni. Ogni procuratore è dotato di una propria personalità: c'è il tipo che ama proporsi in modo insistente e quello che sceglie un approccio più soft. La negoziazione avviene attraverso una serie di "botta e risposta", in stile Twitter: di fronte alle richieste del procuratore e del suo assistito, dovrete

CHE SCHEMA USO?

Una delle grandi novità di *FM 2011* è la possibilità di disegnare i propri schemi su calci di punizione, d'angolo e rimesse laterali. Il tutto funziona in modo intuitivo. Per quanto riguarda la rinnovata sezione allenamento, il discorso si fa interessante: oltre a quello generico, infatti, è stato introdotto quello pre-partita. Inoltre, è consentito suddividere in modo più efficace il carico di lavoro durante la stagione regolare, mentre gli allenamenti personalizzati funzionano meglio che in passato.

Che schema proveremo per un calcio di punizione?

ACHIEVEMENT

Acquistando *FM 2011* tramite Steam potrete sbloccare ben 80 obiettivi. Alcuni sono facili da portare a termine e vi basterà qualche ora di gioco per completarli; altri, invece, richiederanno un'applicazione massiccia.

L'interfaccia e tutti i menu appaiono più ordinati rispetto a *FM 2010*.

"Il procuratore, questa strana figura...": siamo sicuri che Roberto Giacobbo, in una prossima puntata di "Voyager", ce ne svelerà la genesi!

Il database, come sempre, è esaustivo.

SOCIAL NETWORK

Il motore 3D di *Football Manager* ha fatto passi da gigante e, pur non essendo al livello di *FIFA* e *PES*, riesce a farsi apprezzare. Sports Interactive è rimasta talmente soddisfatta del proprio lavoro, da permettere ai giocatori la pubblicazione dei gol e dei risultati su Youtube e Twitter.

REPUTAZIONE

Vi siete sempre lamentati per l'impossibilità di attrarre grandi stelle giocando in campionati minori o in squadre dallo scarso blasone? Sports Interactive, per ovviare al problema, ha introdotto un sistema di "reputazione dinamica" per tutte le leghe appartenenti al mondo di *FM 2011*: in base alle vittorie, crescerà l'importanza di un determinato campionato (e delle proprie squadre) rispetto a un altro. In questo modo, si riusciranno a ingaggiare anche quei campioni restii a calcare i campi di un campionato considerato di seconda fascia.

IL MOTORE DEL 2011

Il motore 3D (sempre più fluido) fa sfoggio di un centinaio di nuove animazioni, un sistema d'illuminazione diurno/notturno, festeggiamenti e qualche telecamera posizionata in altre zone dello stadio. A noi è capitato di segnare con bordate da 30 metri o con pregevoli azioni in area di rigore. Se, invece, amate giocare in 2D, la visuale classica (oltre alla telecronaca in formato testuale) funziona benissimo!

trovare un accordo che soddisfi entrambe le parti, anche perché, nella maggior parte dei casi, non avrete a disposizione dei budget faraonici (a parte i soliti Manchester City, Real Madrid e compagnia). Una volta trovata una sintonia, le parti si prenderanno qualche giorno per riflettere (solitamente, gli agenti giocano su più tavoli, per avere più offerte): in alcuni casi riuscirete a ingaggiare il vostro campione dei sogni, in altri (soprattutto se giocherete al ribasso) non ce la farete.

Per quanto riguarda la stipulazione dei contratti, sono state aggiunte nuove clausole, che vi permetteranno una maggiore flessibilità nelle trattative di mercato. Nel complesso, l'introduzione della figura del procuratore nel mondo di *FM 2011* è più che positiva, anche se una maggiore varietà nelle situazioni proposte non avrebbe guastato (comunque, i calciatori stessi potranno licenziare i propri procuratori). In particolare, le spalmature dei contratti faraonici che vanno tanto di moda nelle ultime stagioni o le cessioni (con pagamenti rateizzati) alla Ibrahimovic sono quasi impossibili da realizzare. Nel caso di budget ridotti, è sempre consentito chiedere alla dirigenza di sfondare il cosiddetto "tetto" salariale per completare l'acquisto: non sempre, però, ve lo concederanno.

Oltre a intrattenere buoni rapporti con gli

> **"Si arricchisce della figura del procuratore sportivo"**

agenti dei calciatori, è necessario gestire con molta intelligenza (e psicologia) il proprio spogliatoio: il dialogo, giorno dopo giorno, è fondamentale per cercare di prevenire polemiche. E se qualche titolare inamovibile finirà in panchina qualche volta di troppo, sarete costretti a metterlo sul mercato: purtroppo, in *FM 2011* i rapporti umani si guastano un po' troppo facilmente, e una maggiore flessibilità (e comprensione) avrebbe prodotto risultati migliori.

Le "chiacchiere" non sono limitate solo alla propria squadra (giocatori, dirigenza e staff), ma anche ai media. Le noiose "conferenze stampa" delle precedenti versioni tornano in *FM 2011*: nonostante un numero maggiore di situazioni proposte (soprattutto per quanto riguarda le indiscrezioni di mercato), diventano in poco tempo ripetitive. Il calciomercato, invece, conta sul solito maestoso database preparato da Sports Interactive (ogni calciatore è ricreato con una cura certosina) e appare sin dalle prime partite più spumeggiante del solito: le big d'Europa, infatti, si lanciano spesso in acquisti da sogno, ma invece che accaparrarsi giovani fenomeni alla Pastore (la sua quotazione non raggiunge i 60 milioni richiesti dal suo presidente...), comprano dei semplici comprimari a prezzi improponibili. Insomma, Sports Interactive sembra essersi ispirata alle gesta mediatiche dello Special One, e la "comunicazione" a tutti i livelli è diventata il cuore di *Football Manager 2011*.

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...

Football Manager 2010, Nat 09, **8½**
Il precedessore di *FM 2011* resta tuttora il suo più valido antagonista!

FIFA 11, Nov 10, **9**
Finalmente il controllo a 360 gradi è arrivato a deliziare gli amanti del bel gioco su PC.

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Sports Interactive** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.footballmanager.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, Scheda 3D 128 MB RAM, 512 MB RAM, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core 2 GHz, Scheda 3D 256 RAM, 2 GB RAM, Connessione Internet**
- Multiplayer **Internet**

+ Menu e interfaccia più ordinati
+ Sezione allenamenti rinnovata
+ I procuratori funzionano davvero!

− Conferenze stampa poco varie
− I rapporti con i giocatori si deteriorano facilmente
− Solita farcitura di bug

Quest'anno, Sports Interactive ci ha proposto un *Football Manager 2011* dotato di buona personalità e focalizzato sulla gestione dei rapporti umani. L'idea è splendida, la realizzazione quasi.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
6	5	9	9	8	8

8½

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

JULIA: INNOCENT EYES
VOL. 2 ISTINTO PREDATORE E VOL. 3 LACRIME NERE

L'indagine di Halloween volge al termine, ma ne varrà davvero la pena?

Julia tenterà di ricostruire i fatti grazie al suo intuito.

IN ITALIANO

Come il primo volume di *Julia: Innocent Eyes*, anche *Istinto Predatore* e *Lacrime Nere* sono completamente tradotti in italiano, sia nei testi, sia nelle voci dei personaggi.

FUMETTI INEDITI

La confezione dei giochi, oltre a riprodurre bene lo stile grafico del fumetto, contiene una sorpresa per tutti i fan di "Julia". Ogni volume, infatti, ha un fumetto inedito al proprio interno. Chi conosce già la sensibile criminologa, potrebbe volerli collezionare e custodire gelosamente.

DOPO aver giocato il primo episodio della miniserie d'origine bonelliana dedicata alla criminologa Julia Kendall, abbiamo testato a fondo anche i restanti due episodi, che completano l'avventura di Artematica.

Sottolineiamo che il voto finale espresso al termine di questa recensione non riguarda semplicemente i due capitoli recensiti, ma va considerato come un giudizio complessivo su un titolo che, a parere di chi scrive, ha subito un'inutile frammentazione.

La storia del primo volume s'interrompeva in maniera assai brusca dopo alcune brevi battute di gioco, tanto che era possibile finire *Parole non dette* in appena due ore. *Istinto Predatore* e *Lacrime Nere* mettono in scena, invece, sessioni notevolmente più lunghe ed elaborate. In parte è merito della presenza di un numero maggiore di enigmi in ciascun episodio e della possibilità di utilizzare diversi personaggi che affiancano Julia nelle indagini per l'omicidio della giovane Dalila Howard durante la notte di Halloween.
Il tenente Webb, il sergente Irving e il detective Leo Baxter interagiscono con Julia attraverso il cellulare, scambiandosi, seppur raramente, informazioni sul caso utili per interrogare testimoni oppure per ottenere obiettivi di gioco. Il giocatore può quindi alternare ciascuno di questi personaggi a Julia nelle investigazioni sulle scene del crimine e nella risoluzione dei rompicapi, apportando un contributo diverso, ma complementare al successo delle indagini.

Una buona parte degli enigmi s'ispira a quelli di altri esponenti del genere, come la serie *CSI* e *Grey's Anatomy*. Alcuni minigiochi, poi, non hanno alcuna corrispondenza con la trama, e sarà necessario procedere a tentoni sperando di azzeccare presto la combinazione esatta.
Sulla scena di un crimine, Julia e altri personaggi potranno tentare di ricostruire le dinamiche dei fatti attraverso delle ipotesi. Al giocatore è chiesto di rispondere Vero o Falso, in base agli indizi raccolti nelle vicinanze. Si tratta di un aspetto intrigante e articolato, se non

> "Ha subito un'inutile frammentazione"

LA GRAFICA CHE NON C'È

Julia: Innocent Eyes soffre di evidenti limitazioni grafiche. Dal menu delle opzioni sarà addirittura possibile peggiorare la situazione configurando al minimo il dettaglio grafico, che naturalmente consigliamo di tenere al massimo. Per quanto riguarda le ombre, il sistema d'illuminazione è scarso, pertanto la presenza delle ombre non è determinante. Per il resto, bisognerà abituarsi a evidenti scalettature, compenetrazioni di poligoni, spigolosità accentuate, cespugli che compaiono a intermittenza, liquidi che non vengono caricati e, al loro posto, righe e uno sfondo grigio.

"Big" Ben Irving: fa spesso da paciere nelle discussioni tra Julia e Webb.

■ La casa di Julia ci ricorda quella della vittima vista nel precedente capitolo, *Parole non dette*.

■ Quello del Luna Park, è uno dei livelli più riusciti di *Istinto Predatore*.

VIVERE A GARDEN CITY

Julia: Innocent Eyes è ambientato nella cittadina di Garden City, dove le strade hanno i nomi dei fiori. Per muoverci da un punto all'altro, nel gioco è disponibile una mappa, dove ogni personaggio utilizzabile è contrassegnato da una pedina. Sulla cartina possiamo selezionare la zona in cui desideriamo recarci in qualunque istante, rendendo, di fatto, inutili alcuni oggetti dell'inventario utilizzati nel precedente capitolo, come le chiavi dell'auto. Altri indizi raccolti, invece, vanno analizzati con la lente d'ingrandimento per rendere disponibili determinate ambientazioni sulla mappa. Diversamente, ci troveremo a girare a vuoto senza cavare un ragno dal buco.

UTILI PENSIERI

A lato dello schermo, cliccando sulla "I" si può accedere all'elenco delle riflessioni personali dei personaggi. Tali pensieri vengono aggiunti al menu man mano che si prosegue nell'indagine e si scovano nuovi indizi, oppure parlando con i testimoni. I pensieri potranno essere utilizzati per fare il punto della situazione quando non si saprà come proseguire, oppure quando si avrà bisogno della collaborazione di altri personaggi.

JULIA E GLI ALTRI

I personaggi che gravitano intorno a Julia non sono dei semplici collaboratori, come emerge dal videogioco. Tra Julia e Alan Webb, per esempio, esiste una tensione sentimentale che si trascina sin dal primo numero del fumetto, sebbene recentemente non sia molto evidente. Leo Baxter è quasi un fratello per Julia, ed Emily è molto più di una semplice domestica indaffarata. Nonostante ciò, la trama di tutti i volumi di *Innocent Eyes* è stata ridotta all'osso, preferendo concentrare la storia sull'omicidio e le indagini.

■ Julia potrà comunicare con altri personaggi attraverso il suo cellulare.

fosse per alcune sbavature che possono indurre il giocatore in errore, ma a parte questo l'idea è buona, e sembra avere molto in comune con le riflessioni di Julia, nell'omonimo fumetto.

Purtroppo, non possiamo dire lo stesso del sistema di gestione dei dialoghi, già visto nel primo episodio di *Innocent Eyes*. Le conversazioni con i testimoni sono piatte, al punto che verrebbe voglia di giocare con i sottotitoli per saltare le animazioni lente e poco riuscite, se solo fosse possibile.

La grafica è datata, non ci sono novità su questo fronte, ma abbiamo avuto la sensazione che alcune ambientazioni abbiano beneficiato di qualche piccola attenzione in più, rispetto ad altre. La resa grafica globale è comunque deludente. La cura riposta nella modellazione dei personaggi principali non è stata omogenea e, in ogni caso, è inutile in un gioco che utilizza una visuale isometrica in stile *The Sims*, ma senza possibilità di zoomare sui dettagli o di ruotare liberamente la telecamera, se non nelle aree in cui tale azione è consentita. Purtroppo anche da lontano le imperfezioni si notano, ma ciò che più infastidisce il giocatore è la totale inadeguatezza delle telecamere che, come scrivevamo, ruotano di 360 gradi su loro stesse, e ciò non permette di ottenere una visuale appropriata.

L'influenza di tali elementi sulla giocabilità si somma alla frustrazione derivante dalla collocazione poco precisa delle aree sensibili, che a volte saranno spropositatamente grandi per un oggetto, in altri casi incomprensibilmente piccole e nascoste. Oltre ad alcuni bug grafici di scarsa rilevanza, poi, sembra che il motore di gioco abbia anche qualche difficoltà a gestire i caricamenti degli oggetti nelle ambientazioni, cosa che potrebbe impedire di proseguire nel gioco.

Come abbiamo fatto notare nella recensione precedente, il doppiaggio non è uno dei migliori. Avventure come *Syberia*, *Still Life* o *Broken Sword*, oltre a essere meritevoli sotto molti aspetti, insegnano che un buon doppiaggio contribuisce a dotare il gioco di una profondità narrativa necessaria al coinvolgimento. E, a essere sinceri, *Julia: Innocent Eyes* non coinvolge quanto il fumetto di Berardi, o almeno non quanto ci saremmo aspettati.

Simona Maiorano

IN ALTERNATIVA...

Syberia, Apr 04, 8
Kate Walker è uno dei personaggi femminili più elaborati e affascinanti della storia dei videogiochi.

Still Life, Apr 05, 8
La detective Victoria McPherson indaga su una storia intricata, che la riconduce sulle tracce di suo nonno Gustav.

info ■ Casa **Warner Bros Interactive** ■ Sviluppatore **Artematica** ■ Distributore **Cidiverte** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 19,90 per ciascun volume** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.artematica.com

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU dual core 3,2 GHz, Scheda 3D 512 MB, 1 GB RAM, 5,6 GB HD (totale)**
- Sistema Consigliato **CPU quad core 3,2 GHz, Scheda 3D 1 GB, 2 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Longevità più estesa rispetto al primo volume
- Diversi personaggi da utilizzare
- Colonna sonora apprezzabile

- Bug fastidiosi
- Enigmi già visti e poco adeguati alla trama
- Pessima gestione della visuale di gioco

Tre anni non sono bastati a sviluppare un gioco all'altezza delle avventure cartacee di Julia Kendall. I *Volumi 2* e *3* di *Julia: Innocent Eyes* appaiono più elaborati del primo, e quasi avrebbero potuto rendere onore all'omonimo fumetto, ma i difetti sono tanti e le buone idee in minoranza.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
4	6	5	6	6	5

L'espansione per *Tropico 3, Absolute Power*, aggiunge edifici e decorazioni che migliorano l'estetica dell'isola.

GENERE: GESTIONALE

TROPICO EDIZIONE COLLEZIONISTA

Chi non ha mai fatto il dittatore con *Tropico* ora non ha più scuse!

IL MITO DEL PRESIDENTE

Una delle novità introdotte dall'espansione di *Tropico 3, Absolute Power*, è la categoria di editti Megalomania. La nuova fazione dei lealisti pretenderà che il Presidente promuova il culto di se stesso attraverso la costruzione di un mito. Questa strategia avvicinerà le frange meno istruite della popolazione, mentre gli intellettuali non vedranno di buon occhio il tentativo di indottrinare i "tropicani".

IN ITALIANO

Tutti i capitoli della serie *Tropico* sono stati tradotti nella nostra lingua per quanto riguarda i testi a video. *Tropico 1* e *Tropico 3* (e relative espansioni) possono, però, vantare un ottimo doppiaggio italiano delle voci principali.

I PIRATI DEI CARAIBI

In *Tropico 2 Il Covo dei Pirati*, come accennato, il giocatore potrà impersonare un pirata a scelta da una lista di 16 personaggi, alcuni storici, altri inventati. Anne Bonny, per esempio, fu una piratessa irlandese della quale si innamorò il pirata inglese Calico Jack. Quest'ultimo è noto per aver dato vita al Jolly Roger, la classica bandiera pirata con il teschio e le due sciabole sul fondo nero. Mentre Capitan Hook è ispirato al Capitan Uncino di Peter Pan, Francis l'Olonnais fu un vero pirata che amava dissezionare le proprie vittime e Mary Read fu un'altra donna pirata che, come Anne Bonny, usava vestirsi da uomo per arruolarsi e imbarcarsi sulle navi.

PUÒ sembrare crudele parlare di paradisi tropicali e isole da sogno, visto che da un pezzo le giornate estive hanno ceduto il passo ai doveri e agli impegni quotidiani, ma stiamo per scrivere di qualcosa di meglio del filmino delle vacanze appena trascorse.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Quando *Tropico* debuttò tra i giochi gestionali per PC, nel 2001, seppe conquistare un buon numero di fan e di appassionati del genere. Grazie a uno stile di gioco ricco di sfumature e libertà di gestione, la serie *Tropico* ha attraversato gli anni, per giungere oggi a un'edizione da collezionisti proposta da FX Interactive con la solita cura per la confezione, la manualistica, la traduzione e un prezzo alla portata di tutte le tasche. *Tropico Edizione Collezionista* ripropone, infatti, i tre capitoli principali della serie e le due espansioni che hanno accompagnato il primo e l'ultimo (rispettivamente, *Paradise Island* e *Absolute Power*).

Nei panni di un reggente senza scrupoli, ci troviamo a capo di un'isoletta tropicale baciata dal sole e lambita dalle acque dell'oceano, con l'unico scopo di amministrare questa piccola zolla di paradiso che potremo plasmare a nostro piacimento, costruendo edifici di ogni tipo. Il giocatore di *Tropico* ha, infatti, un enorme potere nelle sue mani, dal quale dipende il successo di ogni partita e il destino economico, politico e sociale del suo popolo.

Immaginate l'esperienza di gioco in *Tropico* come un'allegra macarena su una cordicella sospesa nel vuoto: sarete in grado di mantenere il giusto equilibrio tra interessi personali e bene comune? Oppure adotterete una politica volta a soddisfare i vostri bisogni e a imporre la vostra presenza eliminando i dissidenti avversari, se necessario? Qualunque sia l'approccio che sceglierete, non c'è da temere la vastità e la complessità dell'aspetto gestionale, in quanto l'interfaccia costituisce il tramite attraverso cui gestire con facilità e immediatezza ogni comando, oppure accedere alle schermate statistiche che informano dell'andamento economico e degli aspetti socio-politici dell'isola. La comodità dell'interfaccia è una vera costante che gli sviluppatori hanno curato a dovere e tentato di mantenere fedele al compito di far fronte alle difficoltà e agli imprevisti del caso, i quali, più che turbarci, allieteranno le nostre partite per l'ironia che li caratterizza e infonderanno nuovi spunti per diversificare l'azione di gioco.

A tal proposito, abbiamo affrontato *Tropico 1* e *Tropico 2* con un ricordo molto vivo e positivo della loro longevità: difficilmente la noia aveva bussato alla nostra porta, anni addietro, tanto più che il secondo titolo della serie, *Il Covo dei Pirati*, introduceva uno scenario diverso dall'originale. Se *Tropico 1* mette a disposizione i panni di Che Guevara, Pinochet e altre personalità politiche più o meno verosimili da utilizzare per piegare gli isolani al nostro volere, l'avatar de *Il Covo dei Pirati* è,

L'espansione *Paradise Island* migliora la gestione dell'aspetto turistico in *Tropico 1*.

Alcuni ornamenti di pessimo gusto sono necessari per intimorire i prigionieri.

IN ARRIVO TROPICO 4

Ad agosto, Haemimont ha annunciato di aver cominciato i lavori per *Tropico 4*. Il nuovo episodio della serie avrà venti missioni e dieci scenari, oltre a una decina di edifici inediti (tra cui la Borsa). Se poi rientrate tra quei giocatori che amano vedere il frutto della propria creatività distrutto da una calamità naturale, gioite, perché saranno introdotti i tornado, la siccità e le eruzioni vulcaniche. Lo stile di gioco potrebbe subire un ampliamento anche in senso strettamente commerciale, sulla scia di gestionali come *Patrician*, dato che lo sviluppatore ha reso nota la presenza di un sistema di import/export per migliorare l'economia dell'isola. A ciò, va aggiunto che *Tropico 4* dovrebbe possedere un'integrazione con alcuni social network, mentre per il gioco in multiplayer non sono state rilasciate dichiarazioni che facciano presagire l'intenzione di spendere energie anche in questo campo, sebbene molti fan gradirebbero qualche sforzo in tal senso. *Tropico 4* dovrebbe uscire a metà del 2011, presumibilmente nelle prime settimane estive.

In *Tropico 3* potremo ammirare molti dettagli.

Le rovine antiche attirano turisti, ma dobbiamo valorizzarle.

infatti, un vero filibustiere capitato su un'isola di pirati quasi per caso. L'aspetto grafico e lo stile di gioco non differiscono molto dal capostipite della serie, ma ciò che ancora una volta ha valso un plauso per FrogCity (ex Poptop Software) è la riproposizione di un gestionale che sfrutta bene le meccaniche di gioco, coinvolgendo il giocatore in una serie di missioni che costituiscono la campagna principale e che sono finalizzate alla conquista del potere.

A differenza che in *Tropico*, però, ne *Il Covo dei Pirati* bisogna amministrare l'isola badando a ottenere l'appoggio dei pirati e a sfruttare al meglio la manodopera dei prigionieri naufraghi. Al contempo, è necessario fare i conti con il mondo esterno, che non vede di buon occhio la presenza di filibustieri che saccheggiano navi e tentano di depredare tutto ciò che luccica. L'arte dell'abbordaggio rappresenta "solo" la principale fonte di guadagno su cui il Re dei Pirati potrà contare. L'isola possiede delle risorse che, come in *Tropico 1*, andranno sfruttate e valorizzate anche con l'aiuto dei numerosi edifici preposti per sviluppare un'economia prevalentemente di sussistenza. La visuale isometrica, una caratteristica tipica

"Un'allegra macarena su una cordicella sospesa nel vuoto"

di questo e altri gestionali, consente di osservare da vicino la vita sull'isola, le funzioni di ciascun edificio e le numerose animazioni degli isolani, anche grazie alle diverse angolazioni e ai livelli di zoom offerti dal motore grafico, che ha subito un profondo ammodernamento in *Tropico 3*.

L'ultimo capitolo della serie sfoggia un comparto visivo che è una vera gioia per gli occhi, rispetto alla grafica del passato, e che in parte può distrarci dalle falle nell'Intelligenza Artificiale. Ma la verità è che parte della magia caraibica instillata a profusione nei primi due capitoli della serie, in *Tropico 3* manca, come se fosse stata esaurita. La colonna sonora, nonostante le tante ore trascorse a far progredire la nostra magnifica isola con il nostro avatar personalizzato, non ci ha conquistato e ci è sembrata povera rispetto a quella del primo *Tropico*. L'espansione *Absolute Power*, che introduce nuove isole alla campagna principale di *Tropico 3* e nuovi edifici, in parte risolve anche alcuni bug tecnici che rendevano il gioco frustrante, ma per la longevità non c'è stato molto da fare.

Naturalmente, a livello complessivo questa *Edizione Collezionista* garantisce un buon numero di ore e di divertimento, e siamo sicuri che non passerà molto prima che cominciate a shakerare sulle vostre sedie al suono della fisarmonica di Lucho Campillo!

Simona Maiorano

HUEPA HUEPA

La colonna sonora di *Tropico 1* rimane la migliore della serie, tanto da essere stata premiata nel 2002 agli Interactive Achievement Award, nella categoria Musiche Originali. Tropico 1 conta 14 tracce eseguite da artisti latino-americani, raccolte in un CD pubblicato nel 2003 e facilmente reperibile su iTunes. Ecco la tracklist completa:

Daniel Indart – Los Parranderos

Daniel Indart – Coco y Ron

Los Corales – El Besito

Lucho Campillo e Daniel Leon – Negra Macumbé

Jesús Alejandro – Yo Te Amo Asi

Los Corales – Lejos De Mi Tierra

Lucho Campillo e Daniel Leon – Huepa, Huepa

Jesús Alejandro e Magalis Tars – En Brazos De Mi Tierra

Daniel Indart – El Encuentro

Daniel Indart – Amanecer

Daniel Indart – Café

Daniel Indart – En La Palma De Tu Mano

Jesús Alejandro – Como Te Gusta

Los Carales – El Besito

IN ALTERNATIVA...

Evil Genius, Nov 04, 8
Un altro gioco dove essere spietati, oltre che arguti, è una qualità imprescindibile per vincere.

Patrician III Impero dei Mari, Gen 04, 8
Un gestionale ambientato nel 1300, in cui potremo costruire il nostro impero commerciale districandoci tra denaro, politica e reputazione sociale.

info ■ Casa **FX Interactive/Kalypso Media** ■ Sviluppatore **Haemimont** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/36269662** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.fxinteractive.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 5 GB HD**
- Multiplayer **No**

- **Meccaniche di gioco solide e coinvolgenti**
- **Interfaccia semplice e immediata**
- **Prezzo sbalorditivo**

- **Grafica godibile, ma datata per i primi due capitoli**
- **Noia in agguato e falle della I.A. in *Tropico 3***
- **Manca un CD con la colonna sonora al completo**

L'*Edizione Collezionista* di *Tropico* sarà per i fan un gradito ritorno ad acque ben note per i loro pregi, ma anche per qualche difettuccio di cui non ci si può lamentare troppo, a un prezzo così. Per tutti gli altri, è uno starter kit per aspiranti dittatori da non lasciarsi sfuggire.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
7	8	9	9	7	7

Le rovine sono piene di trappole mortali da risolvere a suon di enigmi. Gli architetti dell'antichità, come al solito, erano dei pazzoidi con troppo tempo libero.

L'interazione con il mondo di gioco è molto intuitiva, e rende la risoluzione degli enigmi ancora più gradevole.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto in italiano e, ai cultori del completamento a tutti i costi, *Lara Croft and the Guardian of Light* offre la possibilità di collezionare 12 risultati di Steam.

GENERE: AZIONE

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Lara Croft come non l'abbiamo mai vista: il fascino di un classico che cambia prospettiva!

Di tutte le evoluzioni di Lara Croft cui abbiamo assistito negli ultimi anni, questa è di sicuro la più gradita e inaspettata.

Dopo una decade di titoli rigorosamente dedicati all'azione in tre dimensioni, Square Enix e Crystal Dynamics propongono uno spin-off con visuale isometrica, ambientato nella cornice di misteriose rovine nello Yucatan. Non fatevi ingannare dalla grafica, più simile a un giochino indipendente che a una grande produzione croftiana, e preparatevi a un'avventura valida, divertente, e più fedele allo spirito di *Tomb Raider* di quanto si possa immaginare.

Il sistema di gioco, infatti, si basa sui tre pilastri della serie: esplorazione, combattimento e risoluzione di enigmi. Il cambio di visuale, però, ha consentito agli sviluppatori di svecchiare l'antica formula, declinandone le varie componenti con trovate intelligenti e innovative. La nostra eroina, infatti, potrà sparare in tutte le direzioni, in perfetto accordo con la moda dei cosiddetti "dual stick shooter" (della stirpe di *Robotron 2084* e *Geometry Wars*), e affronterà quindi dei combattimenti decisamente più interessanti rispetto al *Tomb Raider* medio, con una buona varietà di situazioni e nemici, e un giusto peso dato alla destrezza di mano del giocatore. Oltre a questo, sarà dotata di un rampino, agganciabile a particolari anelli per scalare pareti e correre sui muri, e di una mirabolante lancia magica, utile per combattere o per superare determinati ostacoli. Piantandola nel muro, infatti, Lara

> "Una seconda giovinezza per la bella Lara"

creerà dei gradini su cui salire, facendo sfoggio delle sue rinomate doti atletiche e raggiungendo sfide o bonus nascosti. Di tanto in tanto, inoltre, *Lara Croft and the Guardian of Light* propone al giocatore delle prove di abilità, perfettamente integrate nello scorrere dell'azione. Riuscite a risolvere questo enigma in meno di due minuti? Siete abbastanza abili da saltare su sette piattaforme senza toccare terra? E così via.
Il tutto è coronato da una buona modalità cooperativa (momentaneamente solo in locale, ma in arrivo anche online con una patch promessa dagli sviluppatori), nella quale Lara sarà affiancata da un muscoloso indigeno. Solo lui potrà brandire la lancia magica, cambiando radicalmente il ritmo del gioco e la soluzione ad alcuni problemi.
È un'esperienza godibile dal principio alla fine, che segna l'inizio di quella che potrebbe essere una seconda giovinezza per la bella Lara Croft. L'unico rimpianto è il sistema di controllo, che se impostato su mouse e tastiera si rivela troppo scomodo e impreciso. Dotandosi di un controller, però, *Lara Croft and the Guardian of Light* è una piccola delizia. Consigliato a tutti, fan di Lara e non.

Fabio Bortolotti

PEDIGREE

Il gioco non contiene le paroline "Tomb" e "Raider" nel titolo, ma non per questo è da considerare una manifestazione apocrifa di Lara Croft. Tutti gli sviluppatori che hanno lavorato a *Tomb Raider: Underworld*, in Crystal Dynamics, hanno prestato i propri servigi anche per *The Guardian of Light*. Siamo sicuri che questo nuovo modo di giocare con Lara riscuoterà successo, e che vedremo altri esperimenti di questo tipo, ma nel frattempo possiamo rassicurare i fan più conservativi: il nuovo episodio della serie principale, il nono, è già in sviluppo.

IN ALTERNATIVA...

Tomb Raider: Underworld, Nat 08, 8
Un ottimo *Tomb Raider*, ma con una formula molto più classica.

Torchlight, Gen 10, 8
Un'applicazione più tradizionale della visuale isometrica.

info ■ Casa **Square Enix** ■ Sviluppatore **Crystal Dynamics** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 14,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.laracroftandtheguardianoflight.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 7 GB HD, Inernet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Stesso PC (patch online annunciata)**

- Una ventata di novità
- Ottima cooperativa
- Immediato e giocabile

- Con la tastiera è scomodo
- Cooperativa solo in locale
- Trama non memorabile

Un buon cambio di prospettiva ci fa riscoprire le potenzialità di Lara Croft, gettando le basi per futuri spin-off di *Tomb Raider*. Attendiamo anche la patch per la modalità cooperativa online, in ogni caso è un gioco essenziale, ben rifinito, che vale ben più del suo contenuto prezzo.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LEVEL DESIGN	ENIGMI
7	7	8	7	8	8

STEAM 27 Steam Achievement ACHIEVEMENT

Talvolta si combatte a piedi, ma cambia pochissimo dei controlli. Si tratta di sezioni brevi e poco ispirate.

Captain Hamilton should be down here somewhere.

L'aspetto dei mezzi che si piloteranno è la parte più curata del gioco.

IN ITALIANO

Front Mission presenta una traduzione in italiano parziale. Sono nella nostra lingua la scatola, il manuale e i sottotitoli, mentre è stato mantenuto l'originale doppiaggio inglese per i dialoghi. Il testo non è comunque molto, ed è concentrato quasi tutto nelle scene d'intermezzo.

I VERI MECH

Genere morente, quello dei simulatori di Mech era un tempo molto più prolifico e amato, popolato soprattutto da due serie caratterizzate da una verosimiglianza estrema e quasi eccessiva, se si considera che si sta parlando di mezzi bellici che non esistono.

Mechwarrior: Il capostipite del genere, basato su un gioco da tavolo e di ruolo, ha contato quasi una decina di capitoli. I Mech (che prendono il nome proprio da questa serie) sono mezzi enormi, pesanti anche cento tonnellate, capaci di seminare morte e distruzione all'interno di una città.

Heavy Gear: Simile a *Mechwarrior* per intenti simulativi, era però centrato sull'impiego di mezzi molto più piccoli, dal peso non eccedente le dieci tonnellate. Le missioni e le ambientazioni ispirate a forze speciali davano un feeling molto più "freddo" ai combattimenti.

GENERE: AZIONE

FRONT MISSION EVOLVED

Novanta tonnellate d'acciaio pronte a scatenare l'inferno alla pressione di un pulsante!

QUELLO dei combattimenti tra "robottoni" è un genere poco battuto su PC. Anni fa, le serie *Mechwarrior* e *Heavy Gear* avevano un folto stuolo di appassionati, ma sembra quasi che le grandi case di produzione abbiano preferito abbandonare l'approccio simulativo di quei titoli e lasciar morire l'intero filone, un po' come è successo per i simulatori di volo.

L'annuncio della conversione per computer di un episodio della saga di *Front Mission*, famosa in Oriente per il realismo e la profondità strategica, non poteva dunque che suscitare un grande interesse negli appassionati di duelli tra giganti d'acciaio. I precedenti capitoli erano dei tattici a turni con elementi GdR, nulla a che vedere con questo *Evolved*, che adotta l'aspetto e la giocabilità di uno sparatutto in terza persona, con giusto qualche vaga rimembranza della simulazione vista nei predecessori, quali danni localizzati o nomi e caratteristiche dell'equipaggiamento.

Sebbene sia possibile cercare un approccio tattico, questo non paga: distruggere un braccio a un Wanzer (i Mech di *Front Mission*) non gli impedirà di usare le armi montate sullo stesso, facendo decadere buona parte delle motivazioni che in questo tipo di giochi si hanno nel non mirare semplicemente al "corpo" del mezzo nemico per distruggerlo. Se a ciò si aggiunge uno sbilanciamento notevole della difficoltà, che si mantiene bassa per buona parte delle sei ore necessarie a completare la campagna in singolo, salvo poi raggiungere picchi molto elevati negli scontri contro i vari boss, l'impressione è quella di un titolo poco rifinito: un vero peccato, pensando all'equilibrio e alla cura mostrati dai precedenti capitoli per console.

> "L'approccio tattico non paga"

Il lato multiplayer di *Front Mission: Evolved* si presenta altrettanto scialbo, con modalità tipiche degli sparatutto quali Deathmatch, Team Deathmatch e alcune varianti basate sul concetto di "dominio", ma caratterizzate da un costante aumento di livello del personaggio, che sblocca equipaggiamento e pezzi via via migliori, andando a creare una profonda disparità nei confronti dei giocatori che hanno appena iniziato. Per esempio, il fucile da cecchino di base fa "duecento" danni a colpo, mentre quello più "evoluto" ben quattro volte tanto, il che dà un vantaggio netto al giocatore con più esperienza.

Alla luce del pedigree di *Front Mission: Evolved* era lecito aspettarsi non un capolavoro, ma comunque un titolo curato, ben calibrato e che portasse su PC gli antichi fasti delle simulazioni di Mech. Allo stato attuale si tratta di uno sparatutto in terza persona sbilanciato, graficamente vecchio, con texture in bassa risoluzione e con un multiplayer che, nel tentativo di riproporre la natura GdR delle sue origini, si mostra totalmente fuori fuoco.

Andrea Giongiani

GIOCHI COMPUTER

ACHIEVEMENT

Il gioco propone complessivamente 27 Steam Achievement, che premieranno il completamento dei livelli, la distruzione di determinate strutture, il ritrovamento di oggetti nascosti e molto altro.

IN ALTERNATIVA...

Mechwarrior 4: Mercenaries, Dic 02, **8**
Ultimo capitolo della serie, dotato di campagna dinamica e "verosimiglianza" ai massimi livelli. Il simulatore di Mech per eccellenza.

Lost Planet, Ago 07, **8½**
Se non vi interessa il realismo, questa è una valida alternativa. Uno sparatutto in terza persona con interessanti parti a bordo di Mech.

info ■ Casa **Square Enix** ■ Sviluppatore **Double Helix** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.frontmissionevolved.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D NVIDIA 7800 o equivalente, 11 GB HD**
- Sis Con. **CPU dual core 2,4 GHz, 3 GB RAM, Scheda 3D NVIDIA 8800 o equivalente**
- Multiplayer **Internet, 8 giocatori**

- Giocabilità semplice e immediata
- Si finisce presto
- Distruggere i Mech nemici è divertente

- Poca profondità negli scontri
- Molto sbilanciato nella difficoltà
- Multiplayer non adeguatamene calibrato

Un'occasione sprecata. Piacevole per una prima breve partita, *Front Mission: Evolved* diventa presto ripetitivo e frustrante. Peccato, soprattutto perché sotto gli errori s'intravedono le potenziali qualità. Un gioco che non rinverdisce una ricca tradizione.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
6	7	6	5	6	4

Potrete decidere di visualizzare tutti i punti interattivi, oppure limitarvi agli oggetti o alle "uscite".

"Polly vuole un biscotto"? Questa l'abbiamo già sentita, eh...

IN ITALIANO

La versione del gioco venduta nel nostro Paese mantiene il doppiaggio in lingua inglese dei personaggi, supportato dalla presenza di sottotitoli proposti in lingua italiana, come il manuale e tutto il testo a schermo.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SIMON THE SORCERER L'INVASIONE DEGLI EXTRATERRESTRI

Simon dice: prendete il mouse e giocate!

IL CAPPELLO SENZA FONDO

Se le tasche del buon vecchio Guybrush vi sembravano senza fondo, altrettanto può dirsi del cappello a punta di Simon, deputato a contenere tutti gli oggetti raccolti del nostro eroe nel corso della sua avventura. Privato del suo copricapo (cosa che capiterà al momento del rapimento da parte degli alieni), Simon terrà in inventario solo due oggetti per volta, e sarà costretto a depositare gli altri in un apposito baule, da cui potrà attingere ogni volta che ne avrà bisogno.

NEL LONTANO 1993...

Tra un episodio e l'altro, le origini dell'irriverente Simon si sono perse nella notte dei tempi, ma il nostro eroe era un comunissimo adolescente, che si è ritrovato catapultato suo malgrado nel mondo della magia dopo aver ritrovato un libro incantato.

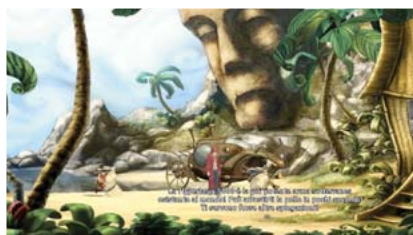
IN ALTERNATIVA...

Simon the Sorcerer 4 – Chaos Happens, Feb 09, 6
Il quarto capitolo della serie vede il ritorno del classico stile punta e clicca, abbandonato in occasione del precedente (e discusso) episodio in tre dimensioni.

Sam & Max – The Devil's Playhouse, Ott 10, 7½
Se cercate umorismo ai limiti del politically correct, Max è il coniglio che fa per voi: i dialoghi e la trama di questa terza stagione sono ottimi.

IN un periodo che ha visto svilupparsi una sorta di revival delle vecchie avventure grafiche (su tutte, *Monkey Island*, tornata alla ribalta con un capitolo tutto nuovo e due remake), non stupisce che si sia fatta rivedere un'altra vecchia conoscenza che, a dirla tutta, non è mai davvero sparita dalla circolazione.

Ben prima di Harry Potter, infatti, un altro adolescente è stato catapultato nel mondo della magia: si tratta di Simon, l'eroe creato da Adventure Soft per diventare protagonista di una più o meno fortunata serie di avventure punta e clicca che, dal 1993 a oggi, ha raggiunto gli scaffali dei negozi con cinque, divertenti episodi. L'ultimo di questi, giunto a soli due anni di distanza dal quarto, vede il nostro eroe alle prese con gli extraterrestri e con l'immancabile rapimento della sua bella Alix.

Simon the Sorcerer: L'invasione degli Extraterrestri è un'avventura dallo stile classico, con inventario, oggetti da combinare, un'opzione per la visualizzazione degli elementi con cui è consentita l'interazione e (come ben sapranno i fan della serie) uno

spiccato senso di ironia e cinismo. Quest'ultima caratteristica, inoltre, rende particolarmente dissacranti i dialoghi e i personaggi, fra i quali figurano una buffa versione del lupo cattivo e una Cappuccetto Rosso

"Un ritorno un po' in sordina"

femminista indefessa.
Al di là di questo, il quinto episodio di *Simon the Sorcerer* non è nulla di imperdibile, ma resta un buon gioco, che combina gli elementi più classici del suo genere senza sforzarsi di valorizzarli o di introdurne di nuovi. Gli enigmi sono tutti di qualità media e rendono la longevità del gioco

calcolabile intorno alle sette ore. Il giudizio è altalenante, invece, per quel che riguarda la grafica, realizzata con una tecnica mista di fondali pre-renderizzati di ottimo gusto accostati a personaggi in stile toon shading che rendono l'insieme poco armonioso. Lo stesso vale per la trama, che condisce l'intreccio più vecchio del mondo (ovvero: fidanzata rapita da salvare) con un misto di magia, pirati (ancora?) e alieni.

Morale della favola? *Simon the Sorcerer: L'invasione degli Extraterrestri* è un ritorno un po' in sordina, che potrebbe comunque interessare sia i vecchi appassionati, sia i nuovi. A patto che, in entrambi i casi, non ci si aspettino chissà quali meraviglie.

Elisa Leanza

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **The Games Company** ■ Sviluppatore **Silver Style Entertainment** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/25459958** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.simonthesorcerer5.it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D Pixel Shader 2.0, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D Pixel Shader 3.0**
- Multiplayer **No**

- Ironia
- Enigmi vecchio stile
- Buona giocabilità

- Grafica discutibile
- Breve durata
- Trama banale

Un'avventura grafica capace di strappare qualche sorriso e di proporre enigmi nel complesso soddisfacenti. Peccato che la trama lasci talvolta a desiderare e che ci voglia un po' per digerire la buffa commistione di due stili grafici diversi per fondali e personaggi.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
6	6	7	7	7	7

GENERE: AZIONE

SHREK – E VISSERO FELICI E CONTENTI

All'orco l'energia non manca. Le idee, invece...

Le peripezie videoludiche di Shrek e compagni sono in italiano.

Il Pifferaio Magico è un nemico temibile, ma non imbattibile.

LA saga di "Shrek" proponeva una rilettura irriverente delle favole, ma ha poi ha ceduto alle convenzioni.

Il videogioco *Shrek – E vissero felici e contenti* ricalca la trama dell'omonima pellicola e rispecchia la debolezza del copione. Ciononostante, si rivela migliore dei precedenti adattamenti, perciò la delusione è doppia: non ha grandi meriti, ma, se non altro, la realizzazione tecnica è discreta e le meccaniche sono meno banali di quanto ci si aspetterebbe. Peccato, dunque, che i protagonisti siano dipinti come macchiette; sono riprodotti alla perfezione dai modelli poligonali (l'effetto della pelliccia di Ciuchino e del Gatto con gli Stivali è notevole), ma le voci dei doppiatori originali (in italiano) e le battute di spirito non bastano a restituirne il carisma. La loro unicità si riduce alle abilità esclusive di ciascuno, da sfruttare spesso in combinazione per risolvere gli enigmi. Il gioco alterna combattimenti, con tanto di mosse speciali, a puzzle e sfide di logica (mai davvero difficili). L'aspetto più curioso di *Shrek – E vissero felici e contenti* è l'opportunità di accedere a un'altra dimensione, attraversando portali che collegano le due realtà alternative, nonché la possibilità di cambiare personaggio in qualsiasi momento (selezionando il più adatto, secondo le circostanze, tra Shrek, Fiona, Ciuchino e il Gatto) oppure di affrontare l'avventura in compagnia (sullo stesso PC), fino a un massimo di quattro giocatori. Divertente, ma una cornice narrativa più ispirata avrebbe giovato.

Il "bacio del vero amore" può correggere tutto, compresa l'irriverenza della serie, ormai prevedibile.

Tito Parrello

info ■ Casa **Activision Blizzard** ■ Sviluppatore **XPEC** ■ Distributore **Activision Blizzard** ■ Telefono **02/58110093** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.shrekthegame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 7,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sis. Cons. **2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Stesso PC**

GRAFICA	6
SONORO	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
ENIGMI	6
LEVEL DESIGN	5

GENERE: AVVENTURA

HAUNTED HOUSE

Chi ha paura del buio?

Attenzione: il gioco non supporta i sistemi operativi a 64-bit!

Haunted House è disponibile solo in inglese, francese e tedesco.

CHI era un videogiocatore già nel 1982 oggi, con buona probabilità, avrà ampiamente superato ogni eventuale nictofobia.

La stessa paura (quella del buio) che rendeva affascinante *Haunted House*, un videogioco di Atari che potrebbe, a ragione, essere considerato il primissimo survival horror della storia. Il protagonista (rappresentato da un paio di occhi) si doveva aggirare per le stanze buie di una magione, per raccogliere una serie di oggetti evitando gli immancabili nemici con il solo ausilio di una torcia. Nonostante le ovvie limitazioni grafiche dell'epoca, *Haunted House* era un gioco stuzzicante e nient'affatto semplice, ma, nella sua versione moderna pubblicata recentemente, ha perso parte del suo smalto. *Haunted House* del nuovo millennio propone venti "spaventosi" livelli realizzati con uno stile grafico abbastanza azzeccato e una serie di effetti sonori che farebbero invidia alla Casa Stregata di qualsiasi luna park, ma la struttura di gioco risulta fin troppo datata per ambire a una valutazione che vada oltre la sufficienza. Il prezzo accessibile, comunque, potrebbe spingere i nostalgici a tentare il revival e, la nuova generazione di videogiocatori a provare un titolo gradevole, ma nulla di più.

Rispetto al gioco originale ci sono varie aggiunte: porte segrete, chiavi diversificate e un certo numero di fonti luminose differenti.

Elisa Leanza

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **ImagineEngline** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 11,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.atari.com/hauntedhouse**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU DUAL CORE, Scheda 3D 512 MB, 1 GB RAM, 1 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sis. Cons. **CPU DUAL CORE 3 GHz, Scheda 3D 1 GB , 2 GB RAM**
- Multiplayer **No**

GRAFICA	6
SONORO	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
PAURA	5
CONTROLLI	5

■ Una specie di visuale a "raggi X" permette al giocatore di esplorare lo scenario anche in profondità e scoprire alcuni passaggi non proprio evidenti.

STEAM 12 Steam Achievement ACHIEVEMENT

■ Il principe di Persia fa un baffo alla nostra gatta rosa, che sa sfruttare ogni centimetro dello scenario.

GUARDAROBA DA MICIA
A disposizione del giocatore ci sono anche numerosi bonus sbloccabili, fra cui nuove spade e vestiti alternativi della protagonista. *Blade Kitten* è talmente intriso di stereotipi da cartone animato giapponese, che non c'è da stupirsi se uno dei costumi disponibili è un pigiama con tanto di ciabattine.

GENERE: AZIONE/PIATTAFORME

BLADE KITTEN

Nove vite, un bel faccino e una spada gigante.

IN ITALIANO
Il gioco è doppiato in inglese, ma i sottotitoli e il testo a schermo sono disponibili in italiano. Per acquistare *Blade Kitten* è sufficiente collegarsi a Steam e sborsare la più che modica cifra di 11,99 euro.

IN ALTERNATIVA...

***Sonic Mega Collection*,**
Giu 06, 6½
Una serie di classici riproposti in una versione che comprende più di una decina di titoli dedicati alla mascotte di Sega.

***Megaman X8*,**
Nat 05, 7
Un'altra serie più che rodata firmata Capcom, nella sua ultima apparizione su PC.

NEL panorama dei giochi per PC, è inusuale trovare un titolo come *Blade Kitten*, un gioco d'azione e piattaforme che trasuda "giapponesità" da ogni pixel e che trova il proprio habitat naturale su console.

A riprova di ciò, basti dire che la protagonista è una cacciatrice di taglie metà ragazza e metà gatta, armata di una spada che farebbe invidia a Cloud di *Final Fantasy VII* e accompagnata nella sua avventura da un buffo animaletto tuttofare. In quanto gatta, la nostra eroina Kit si muove con sorprendente agilità attraverso i livelli del gioco, che è strutturato come un classico piattaforme a scorrimento orizzontale. Kit corre, salta, si arrampica, volteggia e non perde occasione di picchiare tutti i nemici che trova lungo il cammino, attraverso i diciannove livelli che la separano dal suo obiettivo.

La caratteristica più importante di *Blade Kitten* è la velocità dell'azione, centrata sui movimenti felini della protagonista che sfrutta in totale liberta lo scenario, sfruttandone ogni appiglio. I combattimenti risultano la parte più noiosa del gioco, quasi un contorno alla vera attrattiva, costituita invece dall'esplorazione dei livelli che prevede zone segrete da scovare e semplici rompicapi. Nella sua avventura Kit è aiutata da Skiffy, una buffa creaturina che la aiuterà ad attivare interruttori distanti e da un Noot, una cavalcatura aliena cui salire occasionalmente in groppa.

Il design dei livelli è studiato in modo da rendere l'esperienza di gioco immediata e divertente, pertanto,

> "I combattimenti risultano la parte più noiosa del gioco"

abbastanza adatta anche a un pubblico di videogiocatori occasionali, che sapranno trovarsi a proprio agio grazie anche a un grado di difficoltà molto accessibile e a checkpoint numerosi e ben piazzati. L'effetto "anime" è ottenuto con una gradevole grafica in toon shading che fa largo uso di giochi di prospettiva che conferiscono profondità agli scenari.

Il difetto più evidente di *Blade Kitten*, però, è la ripetitività che, insieme all'assenza di scontri realmente impegnativi, porta alla monotonia dopo qualche ora di gioco. In ogni caso, di fronte al prezzo competitivo cui viene venduto il gioco, si può facilmente chiudere un occhio e godersi senza troppe pretese un'avventura frenetica e colorata.

GRAZIE, SKIFFY!
Quando è il momento di usare il nostro amico Skiffy, apparirà sullo schermo la sua icona: ciò significa che è necessario ricorrere al suo aiuto in quel preciso punto, magari chiedendogli di infilarsi in un cunicolo o di raggiungere un interruttore fuori dalla nostra portata. In tal senso, è molto utile anche l'enorme spada che Kit porta sempre con sé: questa non viene realmente impugnata dalla protagonista, ma la segue fedelmente e può essere usata per attacchi a distanza o per attivare meccanismi al di là di campi di forza impossibili da attraversare.

Elisa Leanza

info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Krome Studios** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 11,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.bladekitten.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core 1,8 GHz, Scheda 3D 256 MB, 1 GB RAM, 3 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sis Cons **CPU dual core 3 GHz, Scheda 3D 512 MB, 2 GB RAM, controller**
- Multiplayer **No**

- ■ Grafica da Anime
- ■ Velocità dell'azione
- ■ Semplice e immediato

- ■ Ripetitività
- ■ Combattimenti inesistenti
- ■ Difficoltà minima

Un titolo veloce, semplice e gradevole anche alla vista, capace di soddisfare sia i giocatori occasionali, sia quelli più navigati e "nippofili". Il vero problema è probabilmente la longevità, minata da una certa ripetitività.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LIVELLI
6	6	6	6	6	6

La visuale si può ruotare di 360 gradi, ma non inclinare verticalmente, né ingrandire.

Lo scenario è ricco di particolari, ma gli ambienti riciclano il medesimo campionario di superfici ed elementi scenografici.

ALL'ASSALTO

Le aggiunte di *Alien Breed 2 Assault*, rispetto a *Impact*, consistono in nuovi, ciclopici, boss di fine livello, in una maggiore varietà di nemici (in sostanza, una nuova razza aliena) e in due armi (lanciarazzi e mitragliatrice pesante, con relativi potenziamenti acquistabili per mezzo del denaro raccolto, come per gli altri componenti dell'inventario). È stata implementata, inoltre, la modalità Survivor, in cui bisogna resistere più a lungo possibile, da soli o in cooperativa, fronteggiando orde di mostri in un crescendo di difficoltà.

IN ITALIANO

Alien Breed Impact e *Alien Breed 2 Assault* sono disponibili in digital delivery su Steam, doppiati in lingua originale (inglese), ma sottotitolati in italiano.

GENERE: AZIONE

ALIEN BREED IMPACT & ALIEN BREED 2 ASSAULT

Adrenalina e sbadigli: l'alternanza tra massacri e caccia al tesoro.

C'era una volta, quasi vent'anni fa, un gioco palesemente ispirato al film "Alien" (senza disporre della licenza ufficiale): si chiamava *Alien Breed* e segnò l'inizio di una brillante carriera per gli sviluppatori di Team 17.

Dopo aver firmato numerosi prodotti di successo (basti citare la serie *Worms*), gli autori hanno deciso di riesumare quel classico e restituirgli l'antico splendore. Di fatto, però, hanno restaurato la forma, non i contenuti: la nuova incarnazione del marchio si avvale dell'Unreal Engine 3 e sfoggia una grafica al passo coi tempi, ma nel profondo non tradisce le proprie origini.

Il problema sta, appunto, qui. Il remake di *Alien Breed* si presenta bene, ma gli interventi estetici non bastano a mascherarne l'età anagrafica. La verità è che lo stile di gioco, per quanto immediato e frenetico, è riconducibile a un modello ormai superato.

Entrambi gli eredi della serie (*Impact* e *Assault*), seguono le orme degli antenati e obbligano il giocatore sui binari di una sfida a senso unico, la cui soluzione consiste nel fare piazza pulita di qualunque presenza ostile e cercare la chiave per accedere all'area successiva. Il seguito, distribuito su Steam solo tre mesi dopo il primo capitolo, continua la trama laddove si era interrotta e ricicla quasi tutto il repertorio della puntata precedente, introducendo pochi cambiamenti. In *Assault*, lo spazio di manovra è minore, il che si traduce (in termini visivi) con inquadrature ravvicinate:

> "Alien Breed non è cambiato, ma noi siamo cresciuti"

nei due titoli si osserva la scena dall'alto, muovendo il personaggio con la tastiera (WASD o le frecce direzionali) e mirando con il mouse ma, in *Assault,* il punto focale spesso assume un'angolatura particolare per conferire un taglio cinematografico o passa a una prospettiva in terza persona nel caso si occupi una postazione fissa, come un'installazione difensiva.

I controlli intuitivi e l'approccio istintivo sono il merito maggiore e la definitiva condanna di questi remake, che catturano tanto rapidamente quanto stancano: l'interesse va esaurendosi sul medio o lungo termine. La selezione del grado di difficoltà non rende la sfida più coinvolgente, anzi, aumenta il senso di frustrazione, poiché incide sulla distribuzione di kit medici, soldi e munizioni. In ogni caso, è più facile perdersi nel labirinto di tunnel, che essere sopraffatti dai mostri (a meno che non si sprechino munizioni mancando i bersagli): affronteremo maratone estenuanti per trovare oggetti e scoprirne l'esatta collocazione e questi percorsi servono, più che altro, a dilatare il tempo necessario per arrivare alla fine (5 o 6 ore circa).

L'operazione "nostalgia", tutto sommato, offre un buon rapporto qualità/prezzo, ma l'omaggio al passato non esime dal confronto con l'attuale stadio d'evoluzione videoludica: oggi è lecito aspettarsi di meglio, anche se ci si accontenta di sparare all'impazzata, annullando i pensieri.

Tito Parrello

TUTTO MUSCOLI

In *Impact* viene narrata la lotta per la sopravvivenza del protagonista a bordo di un'astronave con i sistemi in avaria, assediata da mostruosi alieni; in *Assault*, invece, si esplora il vascello spaziale in cui si annidano i parassiti xenomorfi. I corridoi del relitto trasmettono una sensazione di claustrofobia più opprimente rispetto ai ponti del mezzo di trasporto sul quale alloggiavamo: le paratie sono ricoperte di materia organica e, in generale, le aree degli scontri sono anguste.

IN ALTERNATIVA...

Alien Swarm, Nov 10, 7
Ironia della sorte, Valve ha da poco distribuito su Steam un titolo gratuito simile ad *Alien Breed Impact*, che è venduto sulla stessa piattaforma.

info ■ Casa Team17 Software ■ Sviluppatore Team17 Software ■ Distributore Internet ■ Link http://store.steampowered.com ■ Prezzo Impact € 11,25 e Assault € 8,99 ■ Età Consigliata 16+ ■ Internet www.team17.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1,5 GB HD, Internet
- Sis Con. CPU dual core 2 GHZ, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- Multiplayer Internet

- Azione immediata, controlli intuitivi
- Non comporta sforzi intellettuali
- Grafica fluida, seppur dettagliata

- Poca varietà su tutti i fronti
- Meccaniche fin troppo elementari
- Stile di gioco obsoleto

Basta poco per capire che, al di là della nuova veste grafica, lo stile di gioco è superato. Un tempo era il massimo che si poteva domandare, oggi siamo abituati a un'esperienza più intensa e profonda. Diverte ancora, ma solo a piccole dosi.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
7	7	7	4	8	6

Le galassie più grandi lasciano senza fiato e promettono lunghe epopee spaziali.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

DISTANT WORLDS

CodeForce trasforma il nostro PC in una galassia vivente!

IN INGLESE E IN RETE

Distant Worlds **è disponibile unicamente in lingua inglese: ciò potrebbe ostacolare la comprensione delle già complesse meccaniche da parte dei non anglofoni. Il titolo è acquistabile e scaricabile in digitale dal negozio online di Matrix (www.matrixgames.com). A fronte di un leggero sovrapprezzo, è possibile ordinarne una copia fisica.**

UNA delle principali ragioni del fascino dei cosiddetti giochi 4X, i gestionali imperiali ad ambientazione spaziale, è la capacità di restituire al giocatore il "feeling" di una galassia vasta e realistica, teatro di azioni epiche e di una storia che si va snodando nel corso della partita.

Distant Worlds, ultima fatica dello sviluppatore indipendente CodeForce, fonda la propria ragion d'essere su questo concetto e lo traspone nel quadro di una struttura da strategico in tempo reale – ma fortemente dipendente dal tasto di pausa – che ricorda le formule dei titoli Paradox come *Europa Universalis III*.

L'idea di fondo è quella classica del genere: scegliere una razza fra le venti disponibili e guidarla alla supremazia sull'universo. Ciascuna partita è completamente configurabile, con una dovizia di opzioni davvero apprezzabile: non solo è possibile decidere forma e dimensioni della galassia, ma anche livello di sviluppo della propria specie – sarà possibile iniziare a gestire fin da subito un vasto regno – e caratteristiche degli imperi concorrenti.

Le impostazioni più "estreme" garantiscono un respiro veramente epico a *Distant Worlds*: le galassie con oltre un migliaio di stelle paiono immense se osservate al massimo livello di zoom, e possono richiedere anche settimane di gioco per essere esplorate appieno. Il tutto risulterebbe ingestibile, se non fosse per i particolari accorgimenti adottati da CodeForce al fine di ridurre la microgestione. Innanzitutto, piuttosto che focalizzare l'attenzione del giocatore sullo sviluppo dei singoli pianeti e su un albero tecnologico dettagliato, come avviene nel classico *Master of Orion II* e nel più recente *Galactic Civilizations II*, l'enfasi di *Distant Worlds* è posta sulle questioni di ampia caratura, mentre i dettagli più minuziosi rimangono astratti. Invece che offrire una simulazione totalizzante, il gioco di CodeForce scorpora i diversi imperi in un settore "pubblico" e in uno "privato". Il primo concerne espansione, difesa e decisioni di alta politica e diplomazia, il secondo – completamente autonomo – rappresenta la rete di commercianti e imprenditori che, producendo e trasportando le varie merci, mantengono vitale l'economia e, di conseguenza, arricchiscono le entrate fiscali.

Al di là di questa peculiare filosofia, *Distant Worlds* consente di affidare praticamente ogni aspetto della gestione all'Intelligenza Artificiale. Il "governatore computerizzato" potrà condurre l'esplorazione di nuovi sistemi stellari, colonizzarli, progettare e costruire navi, e persino condurle in guerra. Si tratta di compiti che, di solito, la I.A. svolge con sorprendente perizia, al punto da rappresentare un valido ausilio anche per i giocatori esperti. Le strategie belliche adottate dalla CPU, è vero, sono spesso discutibili, e particolarmente fastidiosa risulta la tendenza a far sconfinare le flotte in territorio straniero, provocando le ire degli imperi neutrali: tutto sommato, però, l'impressione è positiva. Un'Intelligenza Artificiale così valida è tanto più importante negli avversari gestiti dal computer, dal momento che il titolo non offre alcuna forma di multiplayer.

Particolarmente curata si dimostra la fase di esplorazione, condita da eventi quali il ritrovamento di navicelle abbandonate e l'incontro con feroci mostri spaziali: in questo ambito, l'illusione della "space opera" è praticamente perfetta, e il concetto si sposa bene con la vastità della mappa

GALASSIE SU MISURA

Una delle caratteristiche più interessanti di *Distant Worlds* è la facoltà di personalizzare ciascuna partita nel dettaglio. La galassia di gioco può arrivare a contare millequattrocento sistemi stellari, ciascuno dei quali composto da più pianeti, contesi tra una ventina di imperi più un gran numero di fazioni indipendenti e gruppi di pirati. Il gioco offre, inoltre, alcuni scenari pre-impostati che pongono il giocatore in situazioni peculiari: in uno si troverà a gestire la maggiore potenza politica dell'universo, in un altro dovrà costruire da zero la propria civiltà sgomitando tra imperi già saldamente stabiliti, e così via. Una longevità pressoché sconfinata, sempre che la struttura di gioco non venga a noia.

EXTRATERRESTRE PORTAMI VIA

Le razze aliene di *Distant Worlds* coprono tutto lo spettro degli stereotipi fantascientifici: dai guerrieri particolarmente aggressivi, agli insettoidi isolazionisti, ai roditori spaziali con una passione per il commercio. Ciascuna specie è caratterizzata da una serie di parametri che ne definiscono lo stile di gioco e il comportamento in sede diplomatica: il risultato finale non è vario quanto quello di *Galactic Civilizations*, ma garantisce comunque una certa rigiocabilità.

Grazie alla possibilità di zoomare a piacimento, è possibile interpretare la situazione galattica con un solo colpo d'occhio.

Gli strumenti diplomatici, in *Distant Worlds*, variano dalla stipula di trattati alle sanzioni economiche.

Visitando lontani sistemi stellari, potremo reperire informazioni sulla storia passata della galassia.

L'universo è popolato da una quantità di inquietanti mostri, tra cui le surreali "lumache spaziali".

Esplorando la galassia, troveremo zone particolari: rappresentano sia un pericolo, sia un'opportunità.

DILITIO E SPEZIA

L'universo di *Distant Worlds* offre un gran numero di esotiche risorse, localizzate su pianeti, asteroidi e giganti gassosi. Tali merci sono necessarie sia per garantire la crescita delle colonie, sia per costruire le navi spaziali. La scarsità di una data risorsa tende a far lievitare i prezzi: è, dunque, opportuno accaparrarsi quante più fonti possibile.

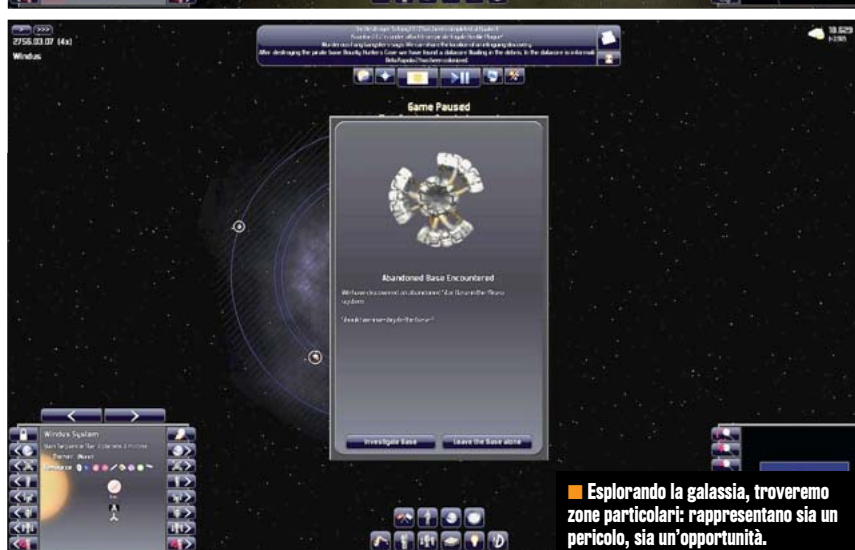
RAGGI LASER E BOTTIGLIE DI RUM

La presenza dei pirati, che si annidano nei sistemi stellari di *Distant Worlds*, impone la costruzione di un certo numero di navi da affidare a compiti di scorta, così da proteggere i fragili vascelli mercantili. Oltre a mostrare i muscoli, è possibile anche pagare una "tangente" ai pirati affinché lascino in pace le nostre rotte commerciali: di tanto in tanto, inoltre, i bucanieri ci venderanno informazioni segrete, utili all'esplorazione.

INGEGNERIA NAVALE

Il tavolo di progettazione di *Distant Worlds* ricorda da vicino quello di *Space Empires V*, ma soffre di alcuni difetti che lo rendono poco pratico. I componenti vengono aggiunti più o meno alla rinfusa, come se la nave fosse un contenitore da riempire, ed è facile perdere di vista le funzionalità di ciascuno di essi. Inoltre, le differenze tra un modello e l'altro non sono poi così profonde e hanno un impatto principalmente "numerico" in sede di combattimento, mentre non influiscono su tattiche e comportamento dei vascelli. In sostanza, progettare le proprie navi è un esercizio piuttosto blando, che l'Intelligenza Artificiale può gestire al posto del giocatore senza troppi patemi.

di gioco. Meno interessante, invece, è la ricerca tecnologica, che procede in maniera piuttosto blanda e si concentra quasi unicamente sui progressi di ordine militare. Altrettanto debole è la gestione dei singoli pianeti, il cui sviluppo non può essere condizionato se non in minima parte, e più che altro in relazione alle diverse risorse, di consumo o strategiche, prodotte sulla superficie: siamo lontani dalla dettagliata edilizia planetaria di *Galactic Civilizations II*. La scelta di calibrare il gioco su altri livelli è certamente legittima, ma la formula di *Master of Orion II* rimane pur sempre la migliore per sfuggire alla monotonia di metà-partita, sindrome dalla quale *Distant Worlds* sembra purtroppo affetto.

Dal punto di vista prettamente tecnico, il rigoroso 2D del gioco trasmette un'impressione duplice: mentre la rappresentazione della galassia, pur nella sua

> "Le impostazioni più estreme garantiscono un respiro epico"

semplicità, è evocativa e cromaticamente azzeccata, e il design delle razze aliene sobrio e autentico, tutto il resto si trascina addosso un'apparenza amatoriale ben poco gradevole alla vista. Non solo i modelli delle navi sono piatti e per nulla vari, ma la stessa interfaccia, già fin troppo zeppa di finestre e bottoni, rivaleggia per carisma e personalità con un foglio di lavoro Excel. Le musiche, invece, svolgono bene il proprio lavoro, confermandosi generalmente adatte al contesto.
In sostanza, i creativi di CodeForce hanno scelto di percorrere la via che già *Master of Orion III* tentava di aprire: laddove il terzo capitolo della saga di Orione fu, spiace dirlo, una catastrofe, *Distant Worlds* riesce con una certa eleganza a coniugare automazione, macrogestione e gradevolezza di gioco, pur senza sfuggire a una certa misura di noia. Se a questo si aggiungono la curva di apprendimento tipicamente ripida del genere e un tutorial raffazzonato, è quasi doveroso consigliare *Distant Worlds* solo agli appassionati del genere con molto tempo libero da spendere. Resta da premiare il tentativo, che si pone come apprezzabile via di mezzo tra titoli "onnicomprensivi" sulla falsariga di *Galactic Civilizations II* e giochi più focalizzati, quali *Sins of a Solar Empire*. La completezza del primo e la grandiosità, anche visiva, del secondo rimangono, però, traguardi lontani.

Claudio Chianese

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Sins of a Solar Empire, Nat 08, 9
Tutto l'impatto epico delle grandi battaglie spaziali cinematografiche, unito a un impianto strategico solido e non troppo complicato. GMC lo ha allegato al numero di dicembre 2009.

Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor, Lug 08, 9
Il genere degli strategici spaziali, poco frequentato dagli sviluppatori maggiori, ruota intorno a una manciata di classici: *Galactic Civilizations II*, con le sue espansioni, è senza dubbio tra questi.

info ■ Casa **Matrix** ■ Sviluppatore **CodeForce** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.matrixgames.com** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **http://codeforce.co.nz**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 1 GB RAM, 500 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 2 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Galassie vaste e "vive"
- Possibilità di automatizzare ogni aspetto
- Numerose opzioni di personalizzazione

- Tutorial non all'altezza della situazione
- Gestione poco interessante della ricerca
- Interfaccia grigia e poco snella

***Distant Worlds* non si propone di ridefinire gli standard della strategia spaziale, ma apporta una serie d'innovazioni interessanti, offrendo uno stile di gioco peculiare. L'esperimento può dirsi riuscito, ma il giudizio sul risultato conseguito è demandato al gusto personale del giocatore.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	INTERFACCIA
6	7	7	8	8	6

MUSICA, MAESTRO!

Santuri, kanonaki, buzuki. Non stiamo farneticando: sono i nomi di alcuni soavi strumenti, tipici del folclore greco, che impreziosiscono i temi musicali di sottofondo di NyxQuest. Il lavoro melodico del compositore cinematografico Steve Gutheinz, seppur poco vario, esprime un'eleganza superiore alla media per quanto concerne l'ambito "indie".

Bracieri che s'accendono di un fuoco azzurrino: prodigi arcani? No, semplici checkpoint.

Con il beneplacito degli dei, Nyx può sfruttare vento, fuoco e macigni a proprio vantaggio.

GENERE: PUZZLE/PIATTAFORME

NYXQUEST KINDRED SPIRITS

Come dominare la mitologia greca a colpi di fisica e vivere felici.

DA LEGGERE...AL VOLO

Nei panni – o meglio, nelle piume – di Nyx (Notte), figura mitologica che c'entra poco con la leggenda di Icaro rielaborata nel gioco, scoprirete che sarà consentito svolazzare e planare solo per brevi tratti. Per fortuna, vi avvarrete presto dei poteri gentilmente offerti da Zeus (telecinesi), Eolo (controllo delle correnti), ed Era (lancio di saette). *NyxQuest: Kindred Spirits* si conclude in tempi brevi (nell'ordine delle 5-6 ore), e non offre un significativo margine di curiosità, se non nella ricerca di diverse reliquie nascoste, il cui recupero sblocca uno scenario extra: Arcadia. A volerlo spremere, poi, ci si può divertire con gli Achievement di Steam.

ECONOMICO E IN ITALIANO

L'acquisto digitale di *NyxQuest: Kindred Spirits* può essere effettuato su Steam o presso il sito ufficiale, a cifre inferiori ai 10 euro. Al primo avvio, il gioco verrà caricato automaticamente in italiano.

CHI segue con assiduità la cucina "indie" e ne mastica i prodotti, ormai, conosce la ricetta: quattro geni della programmazione, poca pecunia, tanta fantasia e un esperimento impostato su enigmi fisici, meglio ancora se situato in una sopraffina cornice bidimensionale di stampo rétro.

Il piatto funziona, tanto che, a volte, i "giochini di nicchia" ottengono la stessa forma di culto riservata ai best-seller dell'olimpo videoludico. E proprio dall'Olimpo – quello dove dimorano le divinità – un bel giorno scende l'eroina di turno da impersonare: Nyx, ninfa alata, introdotta dai creativi spagnoli di Over the Top e intenzionata a ritrovare l'amico Icaro, disperso in una Terra puntualmente infestata dalle forze del male.

In *NyxQuest: Kindred Spirits* spicca subito la qualità audiovisiva dell'esperienza di gioco. Grazie alla fluida resa delle animazioni, Nyx si libra leggiadra, all'interno di una Grecia Antica mai così pervasa di psichedelia e monumentale "decadenza": il comparto grafico mescola, con gusto, stile cartoon e clima epico, proiettando fondali dalle geometrie imponenti e dalle sfumature cromatiche ammalianti. Ulteriori suggestioni vengono cullate dall'esotica colonna sonora, che, sibilando eterei arpeggi e fugaci riverberi, sembra più accompagnare l'atmosfera generale che l'effettivo andamento della partita.

L'incanto si incrina un po' nel sistema di controllo: nel corso della missione – sapientemente strutturata in dodici scenari irti di ostacoli, trappole e molesti mostriciattoli – Nyx riceverà in

> "Mescola, con gusto, stile cartoon e clima epico"

dono alcuni poteri divini, necessari per interagire con gli elementi a schermo e superare le molteplici insidie. In tali azioni, il giocatore affronta intriganti prove di abilità, in cui viene richiesto di padroneggiare, simultaneamente, il moto di Nyx da una parte, e l'effetto "fisico" dei suoi poteri dall'altra. Questo, per ritmo e dinamismo, appare più congeniale all'interfaccia ergonomica del Wii, dispositivo per cui il gioco è stato concepito in origine. Su PC, invece, sebbene la risposta ai comandi non soffra di gravi imprecisioni, l'operazione risulta meno plastica e più impegnativa. Intendiamoci, niente che possa inficiare il valore di *NyxQuest: Kindred Spirits* o scalfire la caparbietà degli specialisti in mouse e tastiera, ma quando inizierete a sentire la mano svitarsi dal polso, magari varrà la pena di prendersi una pausa.

Stefano Fragione

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Trine, Set 09, **8**
Fiaba fantasy aggrovigliata alle leggi fisiche, e tre speciali eroi per sbrogliarla.

Braid, Giu 09, **9**
Come un *Portal* in miniatura, raro caso di piattaforme in diretto contatto con i misteri cosmici!

info ■ Casa **Over the Top Games** ■ Sviluppatore **Over the Top Games** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com/app/57000; www.nyxquest.com** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.nyxquest.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz , 1 GB RAM, 500 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHZ, 2 GB RAM**
- Multiplayer **No**

Pro:
- Vera poesia elettronica
- Prezzo accessibile
- Meccaniche ingegnose...

Contro:
- ... ma non del tutto innovative
- Soffre di brevità
- Nato su Wii, e i controlli ne risentono

Fisica e gioco di piattaforme: la magia funziona ancora, anche per *NyxQuest: Kindred Spirits*. Il divertimento è garantito, ma occhio all'inflazione di idee, che pericolosamente trasforma la novità in consuetudine.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUALITÀ ROMPICAPO	ORIGINALITÀ
7	8	7	6	9	7

La selezione musicale farà impazzire i fan dell'elettronica, ma è abbastanza "pop" da soddisfare tutti i palati.

La grafica ha uno stile raffinato e minimale, proprio come la giocabilità.

STEAM
15 Steam Achievement
ACHIEVEMENT

GIOCOFICENZA

Chime si è guadagnato immediatamente la coccarda "Un vero affare!" di GMC, e non a caso. Costa 3,99 euro, è longevo e divertente, e come se non bastasse fa anche del bene. Aprendo i cordoni del vostro borsellino, infatti, supporterete le attività di OneBigGame, il produttore del gioco, nato esclusivamente con finalità no profit e umanitarie. Per saperne di più, visitate il sito ufficiale, **www.onebiggame.com**, e tenetelo d'occhio anche in futuro: il prossimo progetto in cantiere è curato da Masaya Matsuura, mitico creatore di *PaRappa the Rapper* (uno dei capostipiti del genere dei rhythm game, uscito su PlayStation nel 1996).

IN ITALIANO

***Chime* si acquista su Steam (http://store.steampowered.com) ed è disponibile anche in lingua italiana.**

GENERE: PUZZLE MUSICALE

CHIME

Un gioco piccolo piccolo, ma con un cuore grande così.

COSA succede quando *Tetris* incontra la musica elettronica? La risposta è *Chime*, il primo gioco pubblicato da OneBigGame, una geniale miscela di puzzle e ritmo che si scatena sulle note di una colonna sonora d'eccezione, firmata da artisti del calibro di Phillip Glass, Moby e gli Orbital.

Chime è la classica chicca del mondo dei videogiochi "indie", pensata per stuzzicare i palati dei più raffinati con meccaniche interessanti e fuori dal comune. Lo scopo del gioco è colorare tutto lo schema, creando quadrati di tre o più caselle a tempo di musica: il passare del tempo, infatti, è scandito da una linea verticale, il cui passaggio attiva le forme che abbiamo creato. Ciò significa che, coordinandoci bene con il ritmo della canzone, avremo modo di disporre quadrati sempre più grandi, tenendo vivi i moltiplicatori e procedendo verso l'obiettivo finale. Dopo il passaggio della linea, i quadrati verranno letteralmente stampati sullo schema, facendone salire la percentuale di completamento e lasciando spazi per gli altri blocchi che vorremo piazzare.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Con il 60% di copertura si passa al livello successivo, mentre con il 100% si sblocca una sezione bonus, con nuove possibilità di fare punti e una nuova selezione di suoni. Sì, perché in base a come collocheremo i pezzi, *Chime* riprodurrà diversi campioni, che andranno a tutti gli effetti a modificare la struttura della colonna sonora. È un incrocio tra un puzzle, un sequencer, un'installazione

> "Un incrocio tra un puzzle e una composizione interattiva"

artistica e una composizione interattiva, e ciò nonostante trascende completamente la dimensione dei giocatori intellettualoidi. Nonostante le sue qualità artistiche, *Chime* è divertente e straordinariamente rigiocabile. Chiunque si faccia catturare dal sistema di gioco passerà ore nel tentativo di sbloccare il 100% in tutti i livelli, scoprendo sfide ben calibrate e toccando con mano tutta la profondità del design.

L'unico difetto, se di difetto si può parlare, è che a prima vista non è facile

capire come si gioca. Il movimento dei pezzi è intuitivo, certo, ma la mancanza di un tutorial vero e proprio rende difficile la comprensione delle meccaniche più avanzate, il vero punto forte di *Chime*. Questo inizio un po' brutale potrebbe scoraggiare i meno esperti, ma per i quattro euro del prezzo ci sentiamo di consigliare a tutti l'investimento. Bastano dieci minuti d'impegno e ci si trova risucchiati in un mondo di musica e colori, con un sistema raffinato e una giocabilità originale e ricca di sfaccettature. Non possiamo fare altro che lodare Zoë Mode e OneBigGame per aver unito con tanto stile giocabilità e beneficenza, e ci auguriamo che *Chime* sia solo il primo di una lunga serie di successi.

Fabio Bortolotti

ANCORA VIVI?

La versione PC di *Chime*, rispetto a quella per console, ha una golosa traccia aggiuntiva, "Still Alive", tratta dalla colonna sonora di *Portal*. Il pezzo, composto da Jonathan Coulton e cantato dalla suadente GladOS, è un vero e proprio tormentone per qualunque appassionato che si rispetti.

IN ALTERNATIVA...

Lumines, Lug 08, **8½**
Il primo grande puzzle musicale, cui *Chime* si è chiaramente ispirato.

Portal, Nov 07, **9**
Il geniale puzzle FPS che ha prestato una canzone a Chime.

info ■ Casa **OneBigGame** ■ Sviluppatore **Zoë Mode** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 3,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.chimegame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D PS 3.0, 180 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sis Con. **CPU 3 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Musiche eccellenti
- Giocabile e profondo
- Economico, e per beneficenza!

- Non immediato
- Manca un tutorial
- Provoca assuefazione

Una piccola perla sotto forma di puzzle, che unisce musica, giocabilità e beneficenza. Il tutto è offerto a un prezzo stracciato, che fa di *Chime* un acquisto quasi obbligatorio per chiunque apprezzi il lato più artistico del nostro hobby.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUALITÀ ROMPICAPO	ORIGINALITÀ
8	9	9	8	9	8

GRIFONDORO E SERPEVERDE
Gli studenti di *Academagia* si dividono fra i diversi Collegi. Tutti hanno una storia peculiare e la scelta dell'uno o dell'altro influisce in modo importante sul personaggio, oltre a determinare un certo numero di materie obbligatorie che dovremo studiare nel corso dell'anno. Tra i Collegi si sviluppa una leale competizione, e ciascuno di essi riceve punti di merito dai professori in base alle azioni dei propri membri.

Il fulcro del gioco risiede nella scelta delle attività da svolgere giorno per giorno.

L'esplorazione dell'Accademia può condurre ad avventure insolite.

GENERE: AVVENTURA TESTUALE/SIMULATORE DI VITA

ACADEMAGIA THE MAKING OF MAGES

Non solo Harry Potter: Black Chicken ci invita all'Accademia dei Maghi!

IN INGLESE
***Academagia* è disponibile solo in lingua inglese. Trattandosi, in larga parte, di un'avventura testuale, una discreta conoscenza della lingua d'Albione è d'obbligo per giocare. Il titolo è acquistabile in versione digitale grazie a servizi quali Gamer's Gate e Impulse.**

IN ALTERNATIVA...
***The Sims 3*,** Lug 09, **9**
L'ultimo capitolo del simulatore di vita più noto al mondo. Tutt'altro stile e ritmo ben più elevato, ma il principio di fondo è lo stesso.

***Bully: Scholarship edition*,** Nat 08, **7½**
Altro titolo centrato sulla "sopravvivenza scolastica", ma con ben altre premesse: un mucchio di minigiochi e tutto l'umorismo caustico di Rockstar.

DI fronte al successo planetario di *The Sims*, è facile dimenticare come il genere dei simulatori di vita possa essere declinato in un'altra maniera, molto più spartana rispetto a quella adottata da Will Wright.

Titoli nipponici come *Princess Maker* e *Tokimeni Memorial* offrono uno stile di gioco fortemente narrativo, più testuale che grafico. *Academagia* recupera dal dimenticatoio tale struttura e la applica a un ambiente che ricorda da vicino il mondo fantastico creato da J.K. Rowling: nei panni di un talentuoso emulo di Harry Potter, ci troveremo iscritti all'Accademia di Magia della città di Mineta, istituzione votata all'insegnamento delle arti arcane.

Fin dall'immancabile sequenza di creazione del personaggio, *Academagia* rivela una straordinaria attenzione al dettaglio: ci sono opzioni riguardanti la condizione familiare del nostro protagonista, i suoi studi pregressi, perfino la situazione astrologica al momento della nascita, il tutto disperso un po' alla rinfusa in una serie di schermate e condito con ingenti quantità di testo. Una scelta stilistica, questa, che si manterrà lungo tutto il corso del gioco: tonnellate di abilità, scelte e statistiche accompagnate da un'interfaccia piuttosto macchinosa e arcaica sia all'apparenza, sia nella funzionalità.

Una volta generato il nostro maghetto, ci troveremo di fronte al gioco vero e proprio, che consiste principalmente nell'interagire con il calendario, definendo un'attività diversa per ogni momento del giorno, di settimana in settimana: al mattino, per esempio, andremo a seguire le lezioni, mentre nel pomeriggio partiremo all'esplorazione dell'Accademia, per poi dedicare la sera allo studio o al riposo.

> "È più simile a un libro interattivo che a un gioco"

Risulterà di fondamentale importanza anche impiegare del tempo nel miglioramento delle varie abilità: ce ne sono a decine, tra principali e secondarie, dalla calligrafia, all'atletica, alle arti magiche. Nel mentre, bisognerà anche mantenere i rapporti con gli altri studenti dell'Accademia, ciascuno dotato di una propria personalità e di caratteristiche specifiche, con tanto di rivalità e simpatie in pieno stile potteriano.

In un certo senso, *Academagia* è più simile a un libro interattivo che a un gioco vero e proprio: la mole di testo è colossale, e la parola scritta rappresenta praticamente l'unica via attraverso cui vengono veicolate le informazioni – il risultato è qualitativamente apprezzabile dal punto di vista "letterario", ma si tratta pur sempre di decine su decine di pagine in lingua inglese da leggere a schermo.

Al di là dei problemi d'interfaccia, la principale perplessità che aleggia sul titolo Black Chicken è legata alla sua stessa natura: *Academagia* è una reliquia bizzarra, un tributo a un modo di fare videogiochi che pareva sepolto da tempo e che più di un giocatore non esiterebbe a liquidare come "noioso". Eppure, non c'è niente di davvero sbagliato nell'opera dello studio americano: si tratta del valido continuatore di un genere che, per forza di cose, rimarrà sempre di nicchia.

Claudio Chianese

GIOCHI COMPUTER

L'APPRENDISTA STREGONE

Il sistema magico di *Academagia* è fondato sui cosiddetti "phemes", elementi di potere magico che, combinati, compongono i diversi incantesimi. La conoscenza di tali elementi è condizione necessaria all'apprendimento della magia, ma per riuscire davvero come stregone bisognerà anche investire nello sviluppo delle abilità arcane, che entrano in gioco quando si sceglie di lanciare un incantesimo conosciuto. Le magie sono di diverso tipo, ma, data la natura del gioco, si mantengono tutte piuttosto astratte – spesso si tratterà semplicemente di bonus alle statistiche. Non aspettatevi, quindi, le pirotecniche palle di fuoco dei titoli fantasy classici.

info ■ Casa **Black Chicken Studios** ■ Sviluppatore **Black Chicken Studios** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.gamersgate.com; www.impulsedriven.com** ■ Prezzo **€ 19,68** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.academagia.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz , 1 GB RAM, 500 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHZ, 2 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- **Testo ben scritto**
- **Ambientazione interessante**
- **Stile di gioco inusuale...**

- **... ma piuttosto limitato**
- **Interfaccia macchinosa**
- **Ritmo soporifero**

***Academagia* è un tuffo indietro nel tempo: fin troppo lento e verboso per la maggior parte dei giocatori, rappresenta l'apprezzabile tentativo di rinverdire i fasti di un genere. L'unicità del titolo Black Chicken può essere considerata, secondo i punti di vista, un pregio o un difetto.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TESTI	VEROSIMIGLIANZA
6	7	7	7	8	7

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Fallout New Vegas
BANNED.Neon
"All-in atomico!"

Napoleon: Total War
GMC.Homer
"Da tempo e mare non s'impara niente!"

Football Manager 2011
GMC.Pettinato
"Quella del procuratore è la mia vocazione!"

Ferrari Virtual Academy
GMC.Pape
"Sei fuori tempo!"

NBA 2K11
GMC.Dario
"Immenso Michael!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

2) BIOSHOCK 2 Mar 10 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande seguito di un capolavoro! Trama avvincente e giocabilità impeccabile, in un FPS da non perdere.

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) COD MODERN WARFARE 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un grande FPS, con una campagna single player breve, ma una sezione multiplayer colossale.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) F1 2010 Nov 10 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Arcade nelle fasi di guida, ma capace di simulare perfettamente tutto il contorno di una gara di F1.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) NAPOLEON: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 10 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Utilizza lo stesso motore del più completo *Empire* per mettere in scena il miglior gioco sul periodo napoleonico apparso finora su PC.

2) STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY Set 10 VOTO 9
Casa: Blizzard Ent. Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il trionfo degli RTS di scuola classica, arricchito dalle tecnologie attuali e da un decennio di esperienza.

3) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

4) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers, Civilization IV

1) SID MEIER'S CIVILIZATION V
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
Prova: Ott 10 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un nuovo e solido capitolo della saga. Pur con qualche rinuncia rispetto all'episodio precedente, il divertimento sarà epocale.

2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup, Links, Advantage Tennis

1) FIFA 11
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
Prova: Nov 10 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 10

Il vero, rivoluzionario *FIFA* di nuova generazione, tanto invidiato ai possessori di console, è finalmente arrivato su PC!

2) PES 2011 Nov 10 VOTO 7½
Casa: Konami Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 10
L'immediatezza di *PES* può ancora divertire, ma quest'anno cede davanti allo strapotere di *FIFA*.

3) NBA 2K10 Dic 09 VOTO 8½
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore simulazione di basket del pianeta videoludico: giocabilità sublime e grafica strabiliante.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Set 09
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.

2) CITIES XL Dic 09 VOTO 8 ½
Casa: Monte Cristo Distributore: Namco Bandai
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Guida:** Nessuno
Un grande gestionale urbanistico, divertente se giocato da soli e rivoluzionario se affrontato online.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2010 Nat 09 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 09
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

1) ASSASSIN'S CREED II
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Apr 10 **Voto: 9**
■ **Sol. Completa:** Apr 10, Mag 10
■ **Demo:** Nessuno

Un grande seguito con un'ambientazione fantastica e un sistema di gioco semplice, ma accattivante. Da provare senza riserve.

2) MAFIA II Set 10 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 10
15 ore di grandioso divertimento, in una città viva e caratterizzata come non mai.

3) SPLINTER CELL: CONVICTION Mag 10 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Una serie classica torna ai fasti degli esordi. *Conviction* è un po' breve, ma è un gioiello del genere Stealth.

4) BATMAN: ARKHAM ASYLUM Nov 09 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mar 10 ■ **Demo:** DVD Nov 09
Il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione/picchiaduro/stealth da non perdere.

5) DARKSIDERS Nov 10 VOTO 8 ½
Casa: THQ Distributore: THQ
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un ottimo titolo d'azione in terza persona, con una longevità "vecchia scuola".

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3: GOTY EDITION
Casa: Bethesda Distributore: Namco Bandai Prova: Dic 09 **Voto: 9**
■ **Sol su PDF:** Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine di quest da risolvere in modi diversi, una trama atomica e tutte le espansioni.

2) DRAGON AGE: ORIGINS Dic 09 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte; Leader
■ **Missioni secondarie:** Feb 10 ■ **Demo:** Nessuno
Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, e uno dei migliori GdR degli ultimi anni.

3) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07/Dic 08 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e Cidiverte
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Gioco completo:** Giu 10
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI DI RUOLO/AZIONE

■ LE PIETRE MILIARI: Diablo, Diablo 2, Dungeon Siege, Fable The Lost Chapters, Deus Ex

1) BORDERLANDS
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 09 **Voto: 8½**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Uno sparatutto di ruolo pensato per il multiplayer, imperdibile per tutti i giocatori accaniti e i fan della cooperazione.

2) MASS EFFECT 2 Feb 10 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un capolavoro della fantascienza videoludica e un GdR d'azione lontano dai canoni.

3) TORCHLIGHT Gen 10 VOTO 8
Casa: Runic Games Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente, vario e ben bilanciato, è uno dei modi migliori per ingannare l'attesa in vista di *Diablo III*.

4) TITAN QUEST Lug 06 VOTO 8 ½
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 08
Un meraviglioso viaggio nella Storia antica e uno dei più riusciti eredi di *Diablo*.

5) JADE EMPIRE SPECIAL EDITION Mar 07 VOTO 8
Casa: BioWare Distributore: 2K Games/Take Two
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ispirato alle tradizioni fantastiche dell'Estremo Oriente, spicca in virtù del sistema di combattimento.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD 2 Gen 10 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte; Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08/Giu 09 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Kronos21**
Le migliori animazioni delle armi (FPS)
1. Call of Duty: Modern Warfare 2
2. S.T.A.L.K.E.R. (serie)
3. Borderlands
4. Killing Floor
5. Unreal Tournament 3

■ **Alteridan**
Le migliori ambientazioni
1. Arcanum
2. Deus Ex
3. Mass Effect
4. Scrapland
5. Knights of the Old Republic

■ **grifo1988**
I migliori compagni
1. Cubo da compagnia (Portal)
2. Joe Barbaro (Mafia II)
3. Alyx (Half-Life 2: Episode 2)
4. Bloodwing (Borderlands)
5. Sorellina (BioShock 2)

■ **arkanim94**
I migliori cattivi
1. glaDOS (Portal)
2. Sarevok (Baldur's Gate)
3. Sephirot (Final Fantasy VII)
4. Joker (Batman Arkham Asylum)
5. Saren (Mass Effect)

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD 0331/452970
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
CIDIVERTE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NAMCO BANDAI 02/937671
NEWAVE ITALIA 055/72504
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

WCG 2010 – GRAND FINAL

ITALIA A BOCCA ASCIUTTA

Naufragano i sogni iridati della Nazionale azzurra di videogiochi, che a Los Angeles manca tutti gli obiettivi.

NON ha avuto l'epilogo sperato dai molti tifosi italiani la spedizione azzurra ai World Cyber Games, le "olimpiadi dei videogiochi" che si sono concluse dal 30 settembre al 3 ottobre a Los Angeles. Nessuno degli atleti della Nazionale, infatti, è riuscito anche solo ad avvicinarsi a una medaglia e l'Italia, per il secondo anno di fila, torna a casa a bocca asciutta.

Risale a due anni fa, infatti, l'ultima medaglia (d'argento, vinta dal romano Lorenzo Castelli, specialista di *Guitar Hero*) conquistata da un italiano ai WCG. Degli otto componenti della squadra azzurra, del resto, solo due sono riusciti a superare la fase a gironi (Lorenzo Binosi, specialista di *Guitar Hero*, e Rosario Monaco, campione di *Tekken*) salvo poi arrestarsi entrambi ai quarti di finale. Si tratta, per l'Italia, del risultato peggiore degli ultimi quattro anni: nel 2009, infatti, la nostra Nazionale era riuscita, almeno, a strappare una medaglia d'oro (con Enrico Aurora), seppur simbolica (fino all'anno scorso il "Samsung Mobile Challenge", ossia la disciplina giocata su telefonino non dava diritto a punti per il medagliere olimpico e per il World Ranking), ad *Asphalt 4*. Ironicamente, dal 2010 anche il mobile gaming è diventata una disciplina ufficiale olimpica, ma ad aggiudicarsi la medaglia quest'anno ci ha pensato l'australiano Charlie Elliott, lasciando l'argento e il bronzo, rispettivamente, a Corea e Russia. Per quanto l'appellarsi alla cattiva sorte, per un campione, suoni sempre come un'apologia di dubbio gusto, bisogna ammettere che a quest'edizione dei giochi la dea bendata non ha particolarmente arriso agli atleti della nostra Nazionale, quasi tutti assegnati a gironi "di ferro" con alcuni degli specialisti più competitivi presenti sul panorama mondiale. È il caso, per esempio, di Lorenzo Binosi che nel girone preliminare si è trovato l'americano Alec Castillo (vincitore dell'oro) e al successivo quarto di finale l'inglese George Bootby (argento quest'anno, nonché oro ai WCG del 2008), o di Michele Valecce, specialista del gioco di guida *Forza Motorsport* (su Xbox 360), che ha visto stravolgere le regole di gara il giorno stesso del suo esordio a Los Angeles: "Nella prima gara sono partito dando il massimo", ha spiegato Valecce, "ma mi sono trovato spiazzato dal momento in cui ho visto che l'arbitro aveva autorizzato il taglio di pista. In questo modo, gli avversari hanno avuto modo di guadagnare molti secondi sul giro. Alla fine della prima gara ho protestato con il direttore, ma mi è stato detto che al mattino avevano deciso di utilizzare queste impostazioni con tutti i concorrenti". Va anche ammesso, però, che l'Italia non ha saputo approfittare dei (pochi) gironi favorevoli: grande delusione, per esempio, ha suscitato l'eliminazione di Corrado Marengo al girone preliminare di *FIFA 2010*, composto da Slovacchia, Georgia, Polonia, Singapore e Brasile, assolutamente alla nostra portata.

Altra grande delusione a questi WCG l'ha riservata ai propri tifosi la favorita nazionale di casa, gli Stati Uniti, che pur presentandosi con una formazione composta da ben 33

Rank	Team	Oro	Argento	Bronzo
1	Korea (South)	3	2	3
2	Brazil	1	1	0
2	United Kingdom	1	1	0
2	Germany	1	1	0
5	Australia	1	0	0
5	Ukraine	1	0	0
5	Sweden	1	0	0
5	USA	1	0	0
9	Netherlands	0	1	2
10	Japan	0	1	1
11	Austria	0	1	0
11	Denmark	0	1	0
11	China	0	1	0
14	Russia	0	0	1
14	Slovakia	0	0	1
14	Poland	0	0	1
14	France	0	0	1

Il medagliere olimpico completo di questi WCG: impressiona il bottino della Corea del Sud, con 8 medaglie, tra cui 3 ori.

TUTTI I NUMERI DEI WCG 2010

0
Le medaglie vinte dall'Italia

7
Le specialità di gara per le quali l'Italia si è presentata a Los Angeles

8
I membri della nazionale italiana (l'anno scorso erano 7)

13
Le specialità ufficiali di gara a quest'edizione dei WCG (di cui, però, solo 10 valevoli per il ranking mondiale)

58
Le nazioni partecipanti ai WCG 2010 (l'anno scorso erano 65). Tra queste: 30 squadre europee, 13 asiatiche, 9 americane, 4 tra Africa e Medio Oriente e 2 dall'Oceania.

450
(Circa) Gli atleti che hanno preso parte alle "Grand Finals" di Los Angeles

170.000
I dollari del montepremi finale (l'anno scorso erano 500.000)

WCG 2011: Grand Final a Lisbona

Non è stata ancora annunciata ufficialmente, perché il grande anticipo (quasi due mesi, rispetto alle edizioni passate) con cui sono state disputate le finali ha creato qualche disagio di natura organizzativa, tuttavia la sede che ospiterà le finali mondiali WCG del 2011 sarà quasi certamente Lisbona. L'altra città che ha proposto la propria candidatura è stata Shanghai, ma dato che l'edizione 2009 dei Giochi si è già svolta sul suolo della Repubblica Popolare Cinese, sembra che gli organizzatori abbiano preferito dare spazio a un'esordiente. Quando leggerete queste pagine, del resto, l'ufficializzazione della sede dovrebbe essere già stata pubblicata sul sito ufficiale dei WCG. Lisbona, capitale del Portogallo, ospiterà dunque l'undicesima edizione dei World Cyber Games alla fine di settembre 2011 in una location che, comprensibilmente, non è ancora stata precisata. La collocazione delle finali in una nazione europea dovrebbe dare un po' di vantaggio, oltre che alla rappresentativa di casa (il Portogallo, al momento, occupa una modesta trentesima posizione nel ranking mondiale) a tutte le squadre del Vecchio Mondo. Speriamo bene.

atleti, non è riuscita ad andare oltre una sola medaglia, anche se d'oro. Pienamente confermate, invece, le previsioni della vigilia riguardanti la vera dominatrice di questi WCG: la Corea del Sud, che se ne torna a casa con un ricco medagliere di ben tre ori, due argenti e tre bronzi. Un risultato che non sorprende, per un paese in cui i videogiochi sono divenuti praticamente lo sport nazionale, soppiantando in popolarità persino il baseball, da sempre la disciplina preferita a Seoul e dintorni. Per quanto riguarda l'Europa, sorprende lo straordinario exploit della rappresentativa inglese che, forte di soli 6 elementi, è riuscita a conquistare un oro e un argento, o di quella slovacca che, venuta a Los Angeles con soli due atleti, si è comunque aggiudicata una medaglia di bronzo.

A questo punto, tutte le speranze sono rimandate alla prossima edizione dei World Cyber Games, prevista per l'ottobre 2011 a Lisbona. Di seguito, tutte le medaglie di questi WCG. Speriamo di vederne presto anche qualcuna in azzurro.

Paolo Cupola

sito di riferimento:
www.wcg.com/6th/2010/overview/general.asp

SPECIALITÀ	ORO	ARGENTO	BRONZO
FIFA 10	Kevin Santner (Germania)	Zheng Yang (Cina)	Michal Polivka (Slovacchia)
STARCRAFT	Young-Ho Lee (Corea del Sud)	Goo-Hyun Kim (Corea del Sud)	Jae-Dong Lee (Corea del Sud)
ASPHALT 5	Charlie Elliott (Australia)	Won-Joon Lee (Corea del Sud)	Philipp Mussuri (Russia)
CAROM 3D	Fernando Rogoski (Brasile)	Fabio Fonseca (Brasile)	Hee-Chul Kim (Corea del Sud)
COUNTER STRIKE	Team "NaVi" (Ucraina)	Team "Denmark2" (Danimarca)	Team "Frag executors" (Polonia)
FORZA MOTORSPORT 3	David Kelly (Inghilterra)	Niklas Krellenberg (Germania)	Wouter van Someren (Olanda)
GUITAR HERO 5	Alec Castillo (USA)	George Boothby (Inghilterra)	Boy Kremers (Olanda)
TEKKEN 6	Jae-Min Bae (Corea del Sud)	Abe Akihiro (Giappone)	Kitahara Shutaro (Giappone)
TRACKMANIA NATIONS FOREVER	Kalle Mortlund (Svezia)	Peter Strele (Austria)	Dorian Vallet (Francia)
WARCRAFT III	Sung-Sik Kim (Corea del Sud)	Manuel Schenkhuizen (Olanda)	June Park (Corea del Sud)

La Nazionale
L'OTTOBELLO AZZURRO

Ecco gli atleti della Nazionale italiana di Videogiochi

Nome: Michele Valecce
Specialità: *Forza Motorsport 3*
Risultato ai WCG 2010: 3° nel Gruppo B

Nome: Marco Santagostini
Specialità: *Asphalt 5*
Risultato ai WCG 2010: 4° nel Gruppo D

Nome: Giuseppe Casella
Specialità: *TrackMania Nations Forever*
Risultato ai WCG 2010: 3° nel Gruppo B

Nome: Lorenzo Binosi
Specialità: *Guitar Hero 5*
Risultato ai WCG 2010: 2° nel Gruppo C. Poi eliminato nei quarti di finale contro l'Inghilterra

Nome: Corrado Marengo
Specialità: *FIFA 10*
Risultato ai WCG 2010: 5° nel Gruppo D

Nome: Andrea Coralli
Specialità: *Guitar Hero 5*
Risultato ai WCG 2010: 5° nel Gruppo A

Nome: Rosario Monaco
Specialità: *Tekken 6*
Risultato ai WCG 2010: 1° nel Gruppo D. Poi eliminato nei quarti di finale contro la Spagna

Nome: Giacomo Ambrosi
Specialità: *Warcraft III*
Risultato ai WCG 2010: 5° nel Gruppo B

Un momento della cerimonia d'apertura: l'Italia è la quinta da sinistra. Purtroppo è stata l'unica occasione, per un rappresentante italiano, di calcare il palco dei WCG.

Mod per The Elder Scrolls IV: Oblivion

NEHRIM: AT FATE'S EDGE

Cosa si ottiene mischiando Oblivion con Gothic?

La grafica utilizza molte risorse provenienti da altri Mod.

Autore: SureAI Team
Genere: Gioco di ruolo
Gioco richiesto: The Elder Scrolls IV: Oblivion
Dimensioni: 1,7 GB circa
Internet: www.moddb.com/mods/nehrim-at-fates-edge

TRA le caratteristiche che hanno reso *Oblivion* uno dei protagonisti del GdR per computer negli ultimi anni c'è sicuramente il suo potente editor, che ha consentito agli appassionati di inondare la Rete con centinaia di migliaia di realizzazioni amatoriali.

Se la maggior parte di esse interviene nel gioco base per migliorarlo, ogni tanto qualche team particolarmente ambizioso partorisce addirittura una Total Conversion, ossia una riscrittura totale del mondo, della trama e magari anche del sistema di gioco. *Nehrim* è proprio questo: una nuova avventura ambientata nell'omonimo continente, che nulla ha a che vedere con il mondo di Tamriel, dove è collocato il gioco originale.

L'obiettivo che ha mosso gli autori di questo enorme lavoro è stato anzitutto quello di cambiare alcuni tratti di *Oblivion* visti come limitanti: per esempio, il livellamento automatico dei nemici, la possibilità di andare ovunque fin dall'inizio e il sistema di crescita del personaggio. In *Nehrim* il giocatore deve muoversi con notevole cautela, a tutto vantaggio di uno stile di gioco più ragionato, ma anche privo di quella sensazione di assoluta libertà sperimentata in *Oblivion* (abbiamo avuto più volte l'impressione che il modello seguito dagli autori fosse piuttosto quello della serie *Gothic* di Piranha Bytes).

Gran parte delle missioni in *Nehrim* è costruita in modo assai originale, tramite un utilizzo dell'editor spesso molto creativo: la volontà di creare situazioni particolari ha spinto gli autori a utilizzare pesantemente gli eventi "scriptati" (ossia già previsti e sui quali non si può intervenire), e la cosa ha naturalmente effetti positivi e negativi. Il nuovo sistema di crescita del personaggio è basato sui punti esperienza e richiede, oltre all'ottenimento dei medesimi, anche l'accesso ad appositi addestratori. Il quadro è completato da una notevole cura per il comparto grafico e per la caratterizzazione dei luoghi, meno generici e più "compatti" di quelli visti nel gioco base, e da una nuova e suggestiva colonna sonora, senza dimenticare che *Nehrim* è anche completamente doppiato, pur se solo in tedesco (con sottotitoli in inglese), per ora.

Siamo dunque di fronte a un lavoro mastodontico e per molti versi assai stimolante. Non mancano, purtroppo, i problemi, per esempio un livello di difficoltà non sempre ben calibrato, la presenza di molte missioni dalla soluzione poco chiara o eccessivamente intricata, nonché una discreta quantità di bug. C'è, però, la concreta speranza che si possano fare molti passi avanti tramite la pubblicazione di patch e aggiornamenti nei prossimi mesi.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Installate *Oblivion* normalmente e aggiornatelo all'ultima versione (1.2.0416); l'espansione *Shivering Isles* non è necessaria

2 Scaricate il Mod dal sito **www.moddb.com/mods/nehrim-at-fates-edge**: è un semplice file eseguibile che basterà far partire per avviare l'installazione

3 Una volta completato il processo, fate doppio clic sull'icona di *Nehrim* comparsa sul desktop; vi apparirà una finestra dove dovrete cliccare il tasto **Data Files**. Lì dovrete mettere il segno di spunta sui file **Nehrim.esm**, **NehrimData.esp** e **NehrimEnglish.esp** (oltre che su **Oblivion.esm**). Togliete il segno di spunta da ogni altro Mod eventualmente installato in precedenza

4 Se volete mettere a punto le opzioni, cliccate sul relativo tasto; altrimenti potete finalmente cliccare su **Start *Nehrim***.

VERDETTO

***Nehrim* è una nuova, colossale avventura che cambia in profondità la giocabilità di *Oblivion*, avvicinandola a quella dei GdR più tradizionali.**

Gioco d'azione

PLASMAPIG

Come consumare la barra spaziatrice.

- **Autore:** red produkt (Rich Edwards)
- **Genere:** Azione
- **Dimensioni:** 9,5 MB
- **Internet:** www.redprodukt.com/blog

UN sistema di controllo appagante è un requisito fondamentale per ottenere un gioco divertente.

Lo sviluppatore di *PlasmaPig* ha sicuramente pensato in questi termini e, per non rischiare, ha fatto ruotare (letteralmente) tutto intorno alla barra spaziatrice: l'unico tasto che dovrete premere giocando a questo curioso titolo. Le meccaniche sono semplici, ma garantiscono una buona dose di divertimento: controllerete Plasma Pig, mentre orbita attorno a delle astronavi dotate di un campo di forza. Nel frattempo, dai limiti dello schermo compariranno delle navi nemiche che si avvicineranno ai bordi per attaccare. Il vostro compito è quello di muovervi fra le orbite dei vascelli premendo la barra spaziatrice quando vi troverete al di sopra dei cerchi verdi che connettono i campi di forza, raccogliendo diversi bonus che appariranno in determinati momenti, e distruggendo i nemici semplicemente passandoci sopra. Già dal terzo livello la situazione si farà piuttosto caotica, mantenendo comunque un buon grado di divertimento. Il comparto grafico non è eccezionale, ma svolge il compito in maniera competente. Per giocare gratuitamente seguite le istruzioni riportate nel box **Come giocare**.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 All'indirizzo **www.greatgamesexperiment.com/download/158737** potrete scaricare la versione Windows di *PlasmaPig*. Vi basterà semplicemente fare doppio clic sul file eseguibile per cominciare a giocare.

VERDETTO

Un gioco dalle meccaniche originali e divertenti. Il sistema di controllo "mono-pulsante" funziona bene.

Per raccogliere i bonus vi basterà passarci sopra orbitando attorno alle astronavi madri.

Gli ostacoli da evitare non sono molto originali, ma svolgono bene il proprio compito.

GdR d'azione online/browser

REALM OF THE MAD GOD

Il bello delle cose semplici.

- **Autore:** Wild Shadow Studios
- **Genere:** GdR d'azione online
- **Internet:** www.realmofthemadgod.com

CHI ha giocato a *Diablo 2* conoscerà sicuramente la modalità Hardcore: una disattenzione, un semplice errore, e il vostro amato personaggio saluta il mondo terreno senza poter tornare.

Realm of the Mad God, un curioso GdR d'azione online da giocare nel browser, propone questa stessa peculiarità, permettendovi di creare un personaggio, scegliendo fra classi come l'Arciere, il Mago, il Guerriero, eccetera. Il comparto grafico è volutamente "rétro", tanto da offrire un'atmosfera da titolo degli Anni '80, e le meccaniche di gioco sono semplici, ma divertenti. Lo scopo è uccidere più mostri possibile insieme agli altri partecipanti collegati, guadagnando livelli (fino a un massimo di 20) e acquisendo corazze e armi. Muoverete il vostro personaggio con la tastiera e attaccherete cliccando con il tasto sinistro del mouse nella direzione in cui punterete il cursore. Raggiungendo un certo limite di mostri uccisi, tutti i giocatori verranno teletrasportati in una speciale mappa in cui combattere contro quello che si può definire come il boss finale, Oryx. Morire non è certo un "dramma" come perdere il proprio personaggio in *Diablo 2*, e il gioco si rivela un buon passatempo per qualche ora, senza pretendere troppa sostanza e profondità.

GIOCHI COMPUTER

Avventurandovi nel mondo di gioco, incontrerete miniboss o semplici orde di mostri da uccidere.

COME GIOCARE

1 Giocare a *Realm of the Mad God* è semplicissimo: puntate il browser all'indirizzo **www.realmofthemadgod.com** e cliccate sul pulsante **Play** (selezionando prima un server, nel caso vogliate mettervi d'accordo con qualche amico). Chiudendo il browser durante una partita, sarete comunque in grado di continuare in un secondo momento senza perdere il vostro personaggio – fino a quando non verrà ucciso, naturalmente.

Il comparto grafico del gioco è molto particolare: sarà gradito dagli amanti dei pixel.

VERDETTO

***Realm of the Mad God* è un gioco particolare, dall'aspetto volutamente spartano e capace di divertire per un po'.**

Gioco da tavolo survival horror

ARKHAM HORROR

Ci sono cose che l'uomo non dovrebbe mai conoscere…

- **Casa:** Nexus
- **Giocatori:** 1-8
- **Tempo medio:** 180 minuti
- **Distributore:** Giochi Uniti (www.giochiuniti.it)
- **Prezzo:** € 49,90
- **Internet:** www.nexusgames.com

TRA gli autori di narrativa horror, H.P. Lovecraft (1890 – 1937) è certamente quello che ha maggiormente influenzato il mondo dei giochi, che si parli di videogame (il primo leggendario *Alone in The Dark* s'ispirava dichiaratamente a uno dei suoi racconti più celebri), di giochi di ruolo (il "Richiamo di Cthulhu" è uno dei GdR con carta, penna e dadi più giocati al mondo) o, appunto, di boardgame.

Questo "Arkham Horror", in effetti, non è un gioco del tutto originale, bensì il remake di un omonimo titolo pubblicato da Chaosium Inc. (leggendaria casa di produzione statunitense che detiene tutt'ora la licenza esclusiva per la saga dei racconti di "Call of Cthulhu") nell'ormai lontano 1987.

Giusto per inquadrare il contesto per chi non ha grande familiarità con l'opera di questo straordinario autore americano, vale la pena ricordare che l'horror di Lovecraft non ha nulla di convenzionale: scordatevi vampiri, mummie, zombi, fantasmi e lupi mannari; i "mostri" di Lovecraft sono creature antichissime totalmente malvagie, dotate di ali, di tentacoli e di artigli, provenienti da un'altra dimensione, parallela alla nostra. I mostri di Lovecraft, dai nomi impronunciabili (Cthulhu, Yog-Sothoth, Shub-Niggurath) sono talmente spaventosi, che la loro semplice vista può far impazzire un essere umano.

"Arkham Horror", recentemente tradotto in italiano da Nexus, è un boardgame cooperativo, un gioco cioè in cui tutti i partecipanti, invece che battersi tra loro, collaborano come un team al fine di raggiungere un obiettivo comune. Proprio come in un gioco di ruolo, però senza il Master. Se il gioco vince, tutti perdono; se il gioco perde, tutti vincono, senza distinzione. È questo, forse, l'unico vero limite dello straordinario "Arkham Horror": non tutti sono disposti a rinunciare all'agonismo che deriva dalla sfida contro altri giocatori umani. Solo alcuni riescono ad appassionarsi veramente e a divertirsi nello sfidare il sistema di gioco e nel provare a batterlo.

La ricca confezione di "Arkham Horror" contiene materiali robusti e di qualità. Forse è un po' esagerata la varietà dei mazzi di carte (ce ne sono ben 9).

Uno dei vantaggi di questo genere di titoli (e, in questo, "Arkham Horror" non fa distinzione) è che, non avendo avversari "viventi", possono essere gustati in solitario. Il gioco di Nexus, anche sotto questo punto di vista si rivela eccellente: forse un po' difficile, ma avvincente e mai ripetitivo.

"Arkham Horror" si svolge nella città immaginaria di Arkham, nel Massachusetts (USA), sul finire degli Anni '20. Lo scenario è decisamente inquietante: per una serie di ragioni non precisate, nella città si stanno aprendo dei varchi dimensionali, attraverso i quali mostruose creature entrano nel nostro mondo e cominciano a vagare indisturbate. Scopo degli investigatori è riuscire a chiudere tutti portali, in una corsa contro il tempo: l'apertura di ogni portale, infatti, incrementa uno speciale indicatore che, una volta giunto a fondo scala, provoca l'ingresso nel gioco di un "Grande Antico", ossia una creatura potentissima in grado, da sola, di sterminare il genere umano. L'ingresso del Grande Antico comporta quasi sempre la sconfitta dei giocatori le cui speranze, in quest'ultima fase di gioco, sono spesso appese a un filo.

"Arkham Horror" utilizza uno dei sistemi di gioco più raffinati e avvincenti mai visti in questi ultimi anni, avvicinandosi di più ai meccanismi di un GdR piuttosto che a quelli di un "semplice" boardgame. Questo, se da un lato fa del titolo Nexus un prodotto destinato a un pubblico maturo, di giocatori esperti (il sistema è piuttosto complesso e richiede una certa esperienza per essere padroneggiato), dall'altro scoraggerà chi è alla ricerca di un passatempo "light" per trascorrere una serata diversa tra amici. Noi, in ogni caso, lo consigliamo spassionatamente, anche in virtù delle numerose espansioni che fanno di *Arkham Horror* un prodotto dalla longevità virtualmente inesauribile.

Paolo Cupola

VERDETTO

★★★★☆

Un boardgame straordinario, ma che potrebbe non piacere a tutti: il sistema di gioco è complesso e il meccanismo di cooperazione richiede affiatamento tra i partecipanti.

L'ORRORE DI KINGSPORT

Quarta espansione in ordine cronologico per "Arkham Horror" (dopo "La Maledizione del Faraone Nero", "L'Orrore di Dunwich" e "Il Re in Giallo"), "L'Orrore di Kingsport" è la seconda a introdurre una mappa aggiuntiva nel sistema di gioco (la prima era "L'Orrore di Dunwich", con cui quest'espansione è pienamente compatibile e può essere inserita in contemporanea, a patto di avere abbastanza spazio sul tavolo), oltre a 8 nuovi personaggi, 4 "Grandi Antichi" e a una serie di carte, schede e segnalini di cartone fustellato. L'espansione aggiunge una città da visitare: Kingsport, a qualche decina di miglia a sud di Arkham, sulla costa del Massachusetts.

Da un punto di vista strettamente tecnico, "L'Orrore di Kingsport", pur complicando la vita dei giocatori che sono costretti a "coprire" un'area esplorativa più grande, non aumenta la difficoltà del gioco, ma anzi, in qualche modo, la mitiga. Come gli appassionati di Lovecraft certamente ricorderanno, infatti, sulla città vigilano forze benigne di origine soprannaturale che impediscono l'apertura dei portali dimensionali e l'ingresso di spaventose creature nel nostro mondo.

Fa quindi il suo esordio una nuova categoria di Personaggi Non Giocanti: quella dei Guardiani, la cui presenza (se ben sfruttata) sarà di grande aiuto per i giocatori. Un'ottima espansione insomma, che aggiunge un pizzico di varietà senza stravolgere i meccanismi di base di "Arkham Horror", a un prezzo ragionevole: potrete acquistare l'edizione italiana de "L'Orrore di Kingsport" a 39,90 euro.

Mondi virtuali

CLONE WARS ADVENTURES

Mondi virtuali per i più giovani, in compagnia di ***Antonio Colucci****.*

GRAZIE a Internet, anche generi videoludici precedentemente considerati di nicchia sono oggi diventati estremamente popolari.

Se, una quindicina di anni fa, collegarsi alla Rete per giocare ore e ore a un MMORPG come *Ultima Online* era appannaggio di una ristretta cerchia di persone, oggi vengono perfino sviluppati dei titoli online dedicati ai più giovani, una generazione cresciuta in un mondo che non può più fare a meno di una connessione.

Sony Online Entertainment ha recentemente pubblicato *Clone Wars Adventures*, basato sulla serie televisiva "Clone Wars", ambientata nel sempreverde universo di "Star Wars". La peculiarità più significativa di questo gioco è quella di essere un MMORPG leggero, da avviare comodamente a seguito di una veloce registrazione sul sito ufficiale. SOE segue fedelmente la filosofia già sperimentata con *Free Realms*, un altro titolo "massivo" dedicato a un pubblico di giovane età.

È bene premettere che *Clone Wars Adventures* non è un MMORPG che vi terrà incollati allo schermo per ore, ma somiglia più a una collezione di mini-giochi, paralleli ad alcuni ambienti in cui interagire con altri giocatori. Insomma, non aspettatevi troppi contenuti. Le caratteristiche chiave sono un comparto grafico estremamente leggero, anche se gradevole alla vista e piuttosto fedele allo stile della serie televisiva, e i già citati mini-giochi, che purtroppo non sono così originali come ci si potrebbe aspettare. Esplorando le poche aree di *Clone Wars Adventures* incontrerete altri giocatori, dialogando e interagendo, seppur in modo estremamente limitato. Qua e là vi imbatterete in Personaggi Non Giocanti pronti a vendervi oggetti di vario tipo, da acquistare con le due monete del gioco (come spiegato nel paragrafo La Forza del portafogli), o a offrirvi l'accesso a uno dei mini-giochi. Tutte queste azioni sono comunque effettuabili tramite l'interfaccia, senza muovere un passo.

Clone Wars Adventures è più una collezione di mini-giochi, che un MMORPG vero e proprio.

Purtroppo, la costante sensazione che si prova giocando a *Clone Wars Adventures* è quella di estrema limitatezza. I mini-giochi sono piuttosto banali, a parte quelli che riescono a catturare il carisma di "Star Wars", come il duello con le spade laser da vincere a colpi di tastiera (premendo i giusti tasti in successione). In generale, però, ricalcano la struttura di celebri puzzle game, peccando quanto a originalità e qualità. Certo, i fan più giovani probabilmente si divertiranno a collezionare la moneta virtuale completando i giochi e acquistando un nuovo costume o un droide, ma anche loro si stancheranno presto a causa di una evidente carenza di contenuti. Da questo punto di vista, *Free Realms* è un titolo molto più appetitoso per la stessa categoria di giocatori.

Provare, in ogni caso, non costa nulla: vi basteranno pochi minuti per entrare in gioco.

IL PRIMO PASSO IN UN MONDO PIÙ VASTO

Iniziare a giocare a *Clone Wars Adventures* è semplice: puntate il browser all'indirizzo **www.clonewarsadventures.com** e cliccate sul grande pulsante verde **Sign Up**. Ora dovrete selezionare genere, specie e stile, confermare, scegliere un nome che dovrà essere approvato (operazione che richiede diverso tempo, evitabile premendo Suggest Name e ottenendo un nome generato automaticamente), e completare altri piccoli passaggi prima di entrare direttamente in gioco, scaricando inizialmente solo qualche MB.

Con le due differenti monete in gioco, potrete acquistare ogni genere di oggetto.

La Forza del portafogli

Clone Wars Adventures **è giocabile gratuitamente, ma, come tutti i MMORPG che si basano sul modello free to play, offre la possibilità di acquistare una moneta virtuale chiamata Station Cash, tramite cui ottenere in gioco oggetti per il vostro personaggio, mobilio per la casa da arredare, droidi, e via di questo passo (è possibile, comunque, accumulare un altro tipo di moneta, che però preclude l'accesso a diversi oggetti). Pagando 5,99 dollari mensili per la cosiddetta Jedi Membership, sbloccherete ulteriori oggetti, aree e perfino mini-giochi. Insomma, è un sistema ben rodato, stridente però con una carenza di contenuti che, al momento, rende l'esperienza complessiva piuttosto insipida.**

esplora & GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Gioco di ruolo

ARCANIA: GOTHIC 4

Nuove avventure fantasy, per nuovi eroi senza nome.

L'ambientazione di questo quarto capitolo è la pacifica isola di Argaan.

DOPO una serie di alterne vicende, fra cui cambi di nome e di sviluppatori, torna la serie *Gothic* con un quarto capitolo ambientato alcuni anni dopo le avventure di Forsaken Gods e sviluppato per la prima volta da Spellbound (che eredita il compito che è stato per molto tempo del team Piranha Bytes).

L'eroe del terzo episodio è diventato un Re malvagio, con il nome di Robar III, che decide di inviare le proprie truppe sull'isola in cui vive il nuovo protagonista, per attaccarla. Il nostro nuovo alter ego è un umile pastore che dovrà inseguire i paladini del Re fino all'isola di Argaan, nella speranza di trovare vendetta.

Il demo di *ArcaniA: Gothic 4* permette di giocare solo al livello di difficoltà facile o normale (nel gioco completo si può scegliere fra quattro livelli di sfida). Per installarlo, seguite la procedura guidata assicurandovi di disporre di almeno 2 GB di spazio libero sul vostro PC (o 2,2 GB, se è necessario installare anche i componenti aggiuntivi). Questa versione di prova di *ArcaniA: Gothic 4* è un'ottima occasione per testare le prestazioni del vostro computer, poiché è necessario un PC di buon livello per godersi al meglio l'avventura.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D – Movimento
CTRL DESTRO – Furtività
SPAZIO – Salta
PULS. SIN. DEL MOUSE – Attacca
PULS. DX DEL MOUSE – Para

Casa: JoWooD
Requisiti: CPU DUAL CORE, 2 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\ArcaniA – Gothic 4 Demo\Disinstalla ArcaniA – Gothic 4 Demo** e seguite la rapida procedura automatica di disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i componenti.

Gli altri demo

FIFA 11

Genere: Simulazione calcistica
Casa: Electronic Arts
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Un assaggio dell'ottima simulazione calcistica firmata EA. Per installare il gioco occorre scompattare il file .rar del setup, accettare tutti i contratti di licenza e disporre di almeno 1,2 GB di spazio libero su hard disk. Per verificare quest'ultima condizione, accedete alla sezione **Uso del disco rigido** presente nel menu dell'installazione personalizzata. Al termine della procedura, prima di cliccare sul pulsante **Fine**, togliete la spunta alla voce **Installa EA Download Manager** se non desiderate installare questo programma aggiuntivo. Avviato il demo, potrete configurare i comandi, scegliere una delle sei squadre disponibili (Barcelona, Juventus, Leverkusen, Olympique Lione, Real Madrid e Chelsea) e affrontare un'amichevole di tre minuti nello stadio Santiago Bernabéu. Quando apparirà la schermata che richiede l'inserimento dei dati del vostro account EA, potrete scegliere se effettuare il log in, iscrivervi o, semplicemente, saltare questo passaggio.

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

Genere: Simulazione calcistica
Casa: Konami
Requisiti: CPU 2GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Per provare anche l'altra faccia della simulazione calcistica, quella di Konami, avviate l'installazione cliccando due volte sul file di setup presente nel DVD (potete copiare il file sul vostro hard disk per velocizzare la procedura) e accettate il contratto di licenza.

FIFA 11

Prima di far partire il gioco cliccando sul file **pes2011demo** nella cartella **Programmi\Konami\ Pro Evolution Soccer 2001 DEMO**, al medesimo percorso troverete il file **settings**, con cui avrete modo di modificare le impostazioni audio, video e dei comandi. Il demo consente di cimentarsi in un'amichevole contro il computer o contro un amico, scegliendo fra due squadre (Barcelona e Bayern Monaco) e di partecipare a un incontro della Copa Santander Libertadores fra Chivas de Guadalajara e Internacional.

WRC – FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Genere: Gioco di guida
Casa: Milestone
Requisiti: CPU 2 Ghz, 2 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Per diventare i protagonisti di un'emozionante gara di rally non è necessario rischiare l'osso del collo: è sufficiente provare il demo single player di *WRC – FIA World Rally Championship*. Seguite la procedura guidata per eseguire l'installazione del demo e optate per l'installazione personalizzata solo qualora desideriate modificare la cartella di destinazione dei file. Alla fine del processo, è consigliabile, ma non indispensabile, riavviare il computer. Dopo aver scelto se affrontare la gara in modalità Principiante, Avanzato o Professionista, potrete cimentarvi nell'unica modalità sbloccata: la prova singola del rally di Giordania o Finlandia del campionato WRC a bordo di una Ford Focus o una Citroen C4.

COMMANDER: CONQUEST OF THE AMERICAS

Genere: Strategico
Casa: Paradox Interactive
Requisiti: CPU 2GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Demo in lingua inglese per il gioco strategico sviluppato da Nitro Games, che vi metterà nei panni di una delle potenza europee lanciate verso la conquista del Nuovo Mondo. Per installare il demo, che permette di provare le modalità Campaign, Battle e Quick battle, sono necessari 2,2 GB di spazio libero su hard disk, oltre a quelli necessari per scompattare il file .rar del setup.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Continuiamo a proporre la serie *Kudos*, questa volta in versione rock. Il simulatore di Positech fa compagnia a un'avventura ispirata a un racconto giallo di Agatha Christie, a un gestionale ambientato in un mondo di streghe e fate, e all'ennesimo gioco in inglese che mette a dura prova il vostro spirito d'osservazione e l'abilità nel riconoscere oggetti nascosti.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

Oltre al manuale in inglese e in formato PDF per il gioco allegato, *Dark Sector*, la sezione di Mod propone uno strategico "vecchia scuola" completo, *The Battle for Wesmoth*, un titolo in perenne espansione grazie all'impegno dei membri della community che realizzano nuovi contenuti facilmente scaricabili dal menu principale del gioco.

Un divertente filmato che, fra campi di basket e fornelli della cucina, presenta l'edizione 2011 della simulazione di basket firmata da 2K Games.

Mod e Add On

GIOCO COMPLETO BATTLE FOR WESNOTH V 1.8.5

Uno strategico vecchio stile completamente gratuito e in italiano, il cui sviluppo è iniziato nel 2003 e che, dopo una serie di aggiornamenti, quest'anno ha raggiunto la versione 1.8, con una nuova campagna ufficiale, nonché migliorie al multiplayer e all'Intelligenza Artificiale. Dal menu principale di *Battle for Wesnoth* si ha accesso al tutorial, alle campagne (quelle predefinite sono diciassette) per giocatore singolo, al multiplayer, all'editor di mappe e, cliccando sul pulsante **Estensioni**, è possibile scaricare campagne, ere e mappe non ufficiali realizzate dai membri della community. Per scaricare e installare le estensioni non è richiesto nessun account o iscrizione: è sufficiente collegarsi al server, accedere alla lista dei contenuti disponibili e scegliere quelli desiderati. Il gioco richiede poco meno di 400 MB di spazio libero su hard disk e durante la procedura di installazione potrete selezionare la cartella in cui verranno salvate le vostre partite e le impostazioni di gioco. All'indirizzo Internet **wif.altervista.org** troverete il sito della community italiana di *Battle For Wesnoth*.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER DARK SECTOR

Il manuale in lingua inglese e in formato PDF di *Dark Sector*, il gioco allegato a questo numero di GMC.

BATTLE FOR WESNOTH

BATTLE FOR WESNOTH

Driver

AMD/ATI Catalyst 10.9

La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

FotoGraficART Designer
Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!

Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Super PI
Un utile programma per verificare velocità e stabilità della CPU.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: nTune, Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13.

WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Patch

AMNESIA THE DARK DESCENT V1.0.1

Aggiornamento per l'ennesima, terrorizzante avventura sviluppata da Frictional Games. La patch risolve una serie di bug disseminati lungo quasi tutti i livelli del gioco, e apporta alcune utili modifiche alle impostazioni e alle lingue. Infine, risolve un problema di compatibilità con le schede grafiche della serie ATI X 1000.

BORDERLANDS V1.40

Nuova patch per lo sparatutto di 2K Games, che aggiunge il supporto per il quarto DLC ed evita la distruzione di alcuni oggetti quando si carica una mappa diversa da quella in cui sono stati trovati.

AMNESIA: THE DARK DESCENT

BORDERLANDS

Shareware

AGATHA CHRISTIE: DEATH ON THE NILE

Per essere un investigatore del calibro dei protagonisti delle storie di Agatha Christie, non deve mancare lo spirito di osservazione. Aguzzate la vista, quindi, e mettetevi alla ricerca di indizi insieme a Poirot, rovistando nelle affollate stanze di *Agatha Christie: Death on the Nile*. Per giocare è indispensabile una buona conoscenza dei vocaboli inglesi.

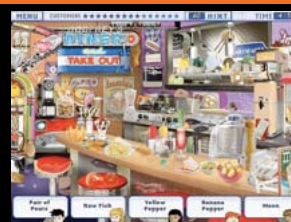
FAIRY GODMOTHER TYCOON

Gli affari sono affari, anche quando si tratta di vendere pozioni magiche. Avrete ottanta minuti di tempo per mettervi nei panni di una fata e studiare le giuste strategie di mercato per vendere le vostre pozioni, tenendo sotto controllo le scorte d'ingredienti, le ricette e le previsioni del tempo per scoprire quale maledizione rischia di colpire il vostro villaggio.

KUDOS ROCK LEGEND

Terzo titolo, dopo *Kudos* e *Democracy* (già proposti nel DVD allegato agli ultimi due numeri di GMC) sviluppato da Positech e dedicato alla simulazione. Grazie a *Kudos Rock Legend* potrete indossare i panni di una star della musica rock e vivere virtualmente la sua scalata verso le vette delle classifiche. Concerti, sala prove, party: dura la vita delle stelle del rock!

LITTLE SHOP OF TREASURES

Per gestire un negozio sarebbe meglio tenere tutti gli oggetti in vendita in ordine, altrimenti, ogni volta che un cliente desidera comprare qualcosa, sarà necessario mettersi a cercare fra gli scaffali. Ed è esattamente ciò che vi toccherà fare in *Little Shop of Treasures*, armati di una buona vista, tanta pazienza e una sufficiente conoscenza della lingua inglese per capire ciò che vogliono comprare i clienti.

Video

NBA 2K11

Un agente speciale, davvero molto speciale!

guida al

GIOCO COMPLETO

DARK SECTOR

Come giocare

Per giocare a *Dark Sector* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *Dark Sector***. Una volta fatto, non resta che avviare il programma facendo doppio clic sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi >ND Games>Dark Sector**.

Il manuale

Il manuale in inglese di *Dark Sector* è disponibile all'interno del DVD demo allegato a questo numero di GMC. Potete consultarlo accedendo alla cartella **Mod/darksector** e non è essenziale conoscere a menadito la lingua di Albione per coglierne i tratti essenziali. In ogni caso, questa guida vi fugherà ogni dubbio in merito al gioco. Il manuale in inglese è un file in PDF che potrà essere letto con il programma Adobe Acrobat Reader (presente sempre sul DVD, nella sezione **Utility**).

La lingua

Dark Sector è interamente tradotto nella nostra lingua, manuale, menu e dialoghi compresi. Il doppiaggio è di buona qualità.

COSA c'è di più speciale di un agente speciale? Ovvio, un agente speciale con poteri speciali!
È questa la sorte toccata a Hayden Tenno, protagonista del gioco che GMC allega questo mese. Infiltratosi in una base nemica per carpire importanti segreti, Hayden viene in contatto con un misterioso virus chiamato Technocyte, che provoca una vera e propria mutazione del suo braccio destro. Modificato nell'aspetto e nelle capacità, l'arto sarà d'ora in poi in grado di creare e controllare la cosiddetta Glaive, un'arma a metà strada tra una lama rotante e un boomerang, grazie alla quale il protagonista potrà risolvere la stragrande maggioranza dei grattacapi che gli si pareranno di fronte nel corso della vicenda.

Un po' sparatutto, un po' gioco d'azione puro, *Dark Sector* è un titolo ricco di adrenalina e situazioni degne di un film d'azione di razza.

GIOCHI COMPUTER

Le coperture vi consentiranno di scampare con disinvoltura ai colpi dei nemici.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Dark Sector* è costituito da un processore a 3 GHz, 1 GB di RAM (2 GB per Vista e 7), una scheda 3D 128 MB compatibile DirectX 9.0c, una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM 6x e 6,5 GB di spazio libero su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore dual core 2,4 GHz, 2 GB di RAM e una scheda 3D 256 MB con supporto ai Pixel Shader 3.0. I sistemi operativi supportati sono Windows XP SP3, Vista SP1 e Windows 7.

Installazione e disinstallazione di Dark Sector

Per installare *Dark Sector* dovrete innanzitutto inserire il DVD del gioco nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non accadesse, accedete alle risorse del computer ed esplorate il disco. Fate doppio clic sul file **Setup.exe**. Selezionate la lingua, quindi date il via al processo di copia dei file. Per evitare problemi in fase di avvio, vi consigliamo di leggere e di seguire i consigli contenuti nel paragrafo **Attenzione a PhysX**.
Il modo più rapido per disinstallare il gioco, invece, è quello di aprire il **Pannello di controllo**, fare doppio clic sull'icona **Programmi e funzionalità**, selezionare *Dark Sector* nell'elenco dei programmi e cliccare su **Disinstalla**.

Attenzione a Physx

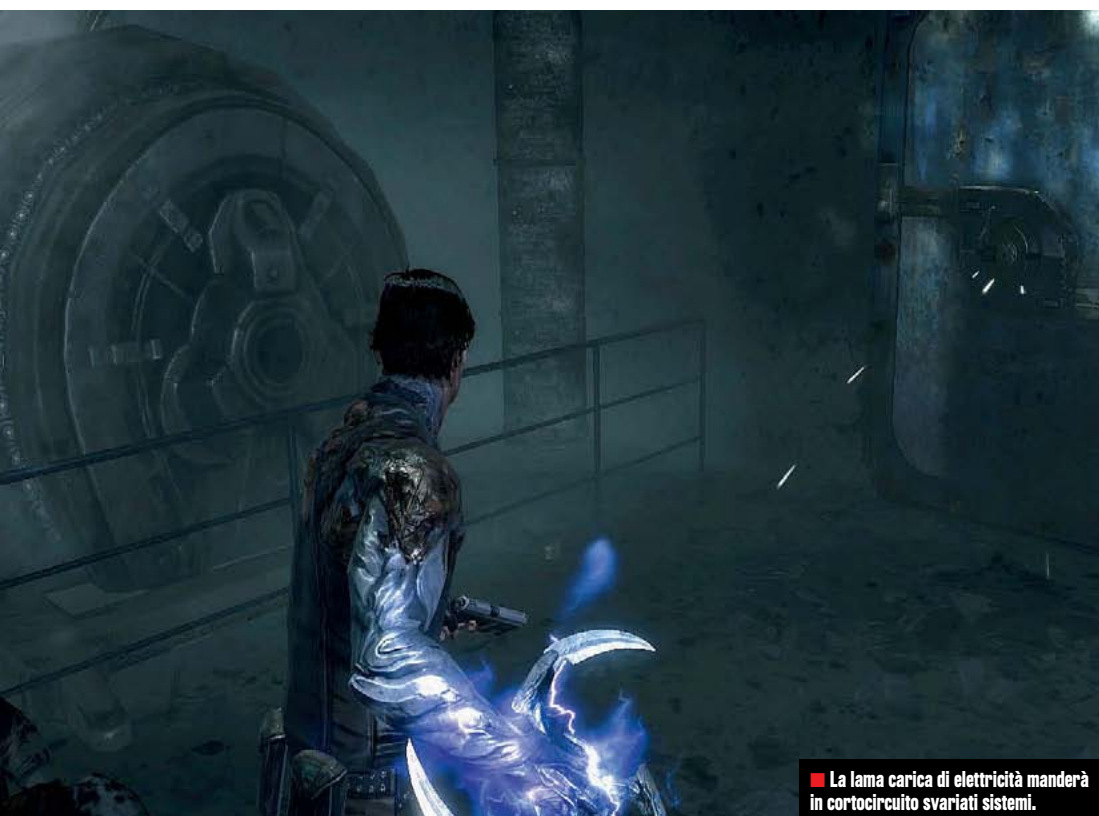
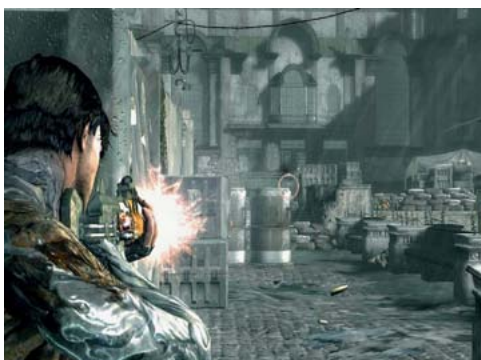
Durante l'installazione di *Dark Sector* è conveniente utilizzare un po' di attenzione nel momento in cui il programma chiede di installare i driver PhysX. Perché tutto funzioni a dovere basterà seguire un semplice accorgimento. Se sul vostro PC sono già presenti le librerie PhysX e siete certi che si tratti di una versione più aggiornata di quella proposta dal gioco, togliete il segno di spunta dalla casella **Vuoi installare nVidia PhysX 8.04.25**. Se avete già i driver, ma non ne conoscete la versione o sono sicuramente più vecchi di quelli proposti dal gioco, disinstallateli, quindi durante l'installazione di *Dark Sector*, selezionate la casella sopra citata e procedete. Se non disponete di driver PhysX, selezionate la voce senza timori.

Niente patch

Quella di *Dark Sector* allegata a questo numero di GMC è la versione più aggiornata attualmente disponibile del gioco. Non è quindi necessaria alcuna patch.

La lama carica di elettricità manderà in cortocircuito svariati sistemi.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

I comandi

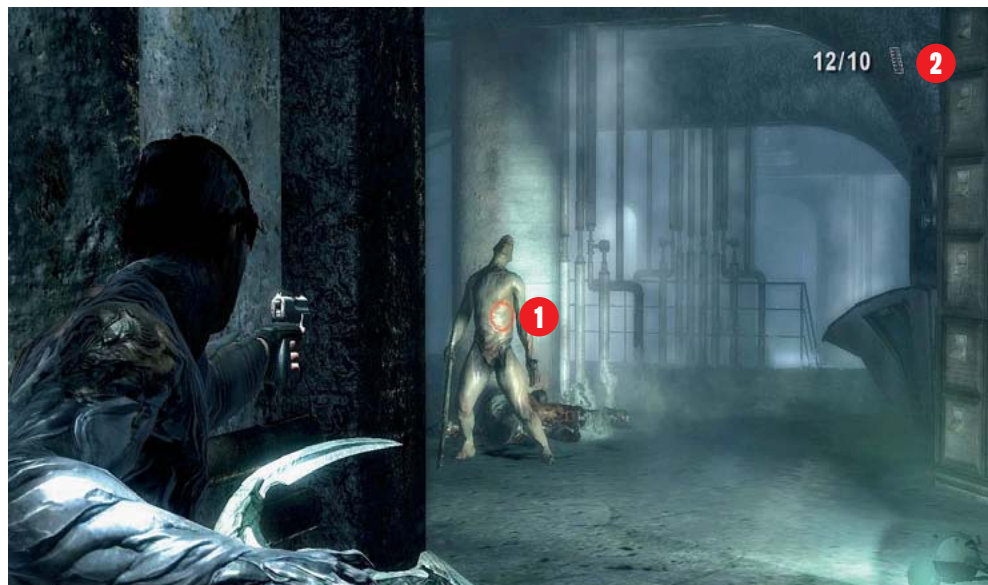
Di seguito riportiamo i comandi da tastiera di *Dark Sector*, che potrete facilmente memorizzare per giocare al meglio:

W	Avanti
S	Indietro
A	Spostamento laterale a sinistra
D	Spostamento laterale a destra
Tasto sinistro mouse	Spara
Tasto destro mouse	Mira
Q	Lancia granata
Spazio	Usa, azione, mossa finale, attacco corpo a corpo, passa sopra ostacolo.
C	Lancia Glaive
Ctrl	Schiva, copertura, corri (tieni premuto)
F	Torcia
I	Inventario
R	Ricarica arma
1	Seleziona pistola
2	Seleziona fucile d'assalto/shotgun
Esc	Menu
Rotella mouse su	Arma successiva
Rotella mouse giù	Arma precedente
E	Scudo/Invisibilità (tieni premuto)

Consigli di gioco

Dark Sector è sostanzialmente uno sparatutto in terza persona, con alcune variabili che lo rendono più vario rispetto alla concorrenza. Innanzitutto, sarà fondamentale apprendere al meglio l'utilizzo della lama rotante, vero fulcro di tutte le meccaniche di gioco. Lungi dal limitarsi al ruolo di arma dalla lunga distanza (i nemici potranno essere affettati o semplicemente storditi), la Glaive servirà anche per la soluzione di una nutrita schiera di puzzle ambientali, grazie alla sua capacità di "catturare" gli elementi più disparati (fuoco, elettricità, eccetera). Un oggetto infiammabile vi ostruisce il cammino? Basterà lanciare la Glaive contro una fiaccola e da qui mirare all'elemento da bruciare. Certo, esistono anche le più classiche armi da fuoco, reperibili nel corso del gioco, efficaci e letali. Meglio, comunque, non limitarsi a premere il grilletto: l'abbinamento Glaive/arma da fuoco rimane la scelta migliore, con la possibilità di stordire da lontano un nemico con la lama rotante, per poi eliminarlo più facilmente con il piombo.
Come in molti giochi recenti, anche in *Dark Sector* le coperture assumono un ruolo fondamentale. Specialmente nei livelli più affollati di nemici, sarà importante individuare preventivamente i ripari dietro i quali prendere fiato e ricaricare.

Copertura e combo Glaive-pistola: il meglio per Hayden Tenno.

Interfaccia mutante

 Mirino

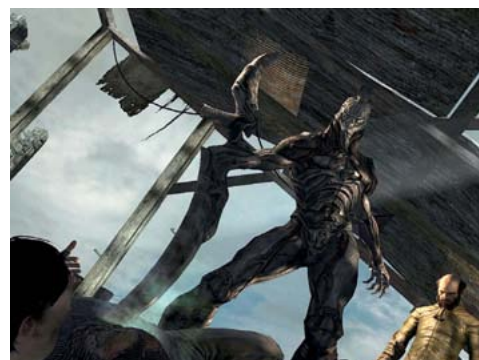
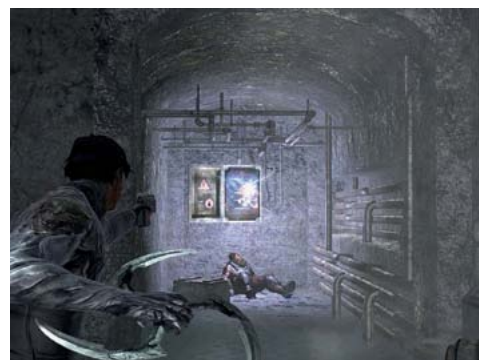
 Munizioni

Il multiplayer

Dark Sector non dispone di un multiplayer online, ma solo di un supporto per partite in rete locale. In questo ambiente sarà possibile cimentarsi in due modalità diverse.

Infection
In questa modalità un giocatore assume il ruolo di Hayden Tenno, mentre gli altri agiscono in squadra per cercare di eliminarlo.

Epidemic
Due squadre, in cui un singolo giocatore impersona Hayden, combattono per eliminare il Tenno avversario o per raggiungere determinati obiettivi.

Il fuoco può essere lanciato verso i nemici grazie alla lama rotante.

nel prossimo NUMERO

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC
UN GIOCO COMPLETO IMPERDIBILE!

DEAD SPACE

"Nello spazio nessuno può sentirvi urlare, ma i vicini di casa udranno distintamente le vostre grida di terrore!"

GMC dicembre 2008 – Voto 8½

SOLO SU GMC!

OPERATION FLASHPOINT RED RIVER

Una sortita nei nuovi scenari dello sparatutto tattico di Codemasters!

ESCLUSIVA!

DiRT 3

Tra pioggia, fango e neve, il terzo capitolo della saga rallistica scalda il motore!

E NELL'EDIZIONE BUDGET
X3 GOLD EDITION A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI NATALE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA SABATO 4 DICEMBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA

Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, lasciatevi condurre per mano dal poliedrico Vincenzo Beretta.

I numeri e la mente

QUESTO mese, l'ispirazione per parlare dei giochi di ruolo su PC ci è venuta da alcune considerazioni inerenti i giochi di simulazione storica, o wargame.

Prima dell'avvento del PC, un wargame si giocava con mappe e pedine, o miniature. Le forze in campo e gli elementi importanti, come gli effetti del terreno, venivano valutati "numericamente"(per esempio, la pioggia riduceva del 40% il movimento di un battaglione corazzato). Un regolamento consentiva ai due o più avversari di usare tali dati per simulare lo scontro. Questo doveva rispondere a esigenze pratiche e, per esempio, i due contendenti si alternavano a muovere e combattere, utilizzando una griglia a esagoni sovrapposta alla mappa.

L'avvento del PC permise di deferire al processore molti dei calcoli, e i wargame divennero più dettagliati senza perdere di giocabilità. Un PC poteva, per esempio, determinare la capacità di penetrazione di un proiettile rispetto alla corazzatura del bersaglio utilizzando realistici calcoli matematici, invece che limitarsi a una tabella e a una percentuale. Ciò nonostante, per molto tempo il genere fece fatica ad abbandonare alcune delle convenzioni con cui era cresciuto, sebbene non fossero più necessarie. Con tutta la loro complessità, *The Operational Art of War* e altri classici utilizzarono ancora movimento alternato ed esagoni.

Fin dal 1990, però, *Harpoon* mostrò che il PC era in grado di simulare conflitti in "tempo continuo", e negli anni 2000 titoli come *Armored Task Force* e il recente *Battles of the Bulge* hanno finalmente utilizzato sempre di più le potenzialità delle moderne macchine per mettere il giocatore, con fluidità e naturalezza, davanti allo stesso genere di situazione che affronterebbe un generale.

Ciò, in modo simile, è accaduto per i GdR. Le versioni da tavolo dovevano trovare un compromesso tra verosimiglianza e realismo, o i giocatori avrebbero trascorso più tempo a determinare se una spada aveva trapassato un'armatura di cuoio, che a interpretare il loro ranger. La conversione di tali regolamenti per PC delegò a quest'ultimo l'applicazione delle regole più complesse, e il risultato furono, per esempio, capolavori come *Baldur's Gate* (basato sul regolamento di "Advanced Dungeons & Dragons").

Recentemente, però, alcuni titoli hanno iniziato a rendere sempre più invisibili "i numeri", dando al giocatore il controllo diretto e spontaneo di un personaggio e delle sue capacità – in un certo senso, la stessa evoluzione vista nei wargame. Nel giocare *Mass Effect 2*, per esempio, ci siamo accorti che tutta la nostra attenzione era concentrata nell'interpretazione del comandante Shepard, nelle sue scelte morali e nella coordinazione tattica della squadra. In un certo senso, ci siamo "sentiti" Shepard con grande immediatezza, senza la necessità di un regolamento esplicito che facesse da interfaccia.

È facile intuire i pericoli di tale approccio, ovvero che la solida tradizione dei GdR "scada" nei più semplici RTS. È un rischio che esiste, ma un GdR continua a rimanere un gioco basato sulle scelte, sullo sviluppo personalizzato del personaggio, su mondi e altri personaggi che reagiscono verosimilmente alle nostre azioni e ne mantengono la memoria: finché esisteranno tali elementi, non si potrà parlare di "FBS", e titoli come *Vampire: Bloodlines* sono lì a dimostrarlo.

In più, avete fatto caso all'espressione "tempo continuo" che abbiamo impiegato in relazione ai wargame? La definizione corretta avrebbe dovuto essere "tempo reale", giacché in questo genere è importante che la relazione tra il fluire del tempo e le azioni delle unità sia il più possibile realistica, laddove in titoli come *Command & Conquer 4* la giocabilità è "continua", ma il significato di un secondo (o di un minuto) ha un valore più astratto. "Reale", però, è un termine ormai associato agli RTS – un genere che ai puristi della simulazione storica causa dermatite e sfoghi allergici. Il risultato paradossale è stata la necessità di creare un termine meno esatto per non rischiare equivoci, il tutto a causa di un preconcetto. Sarebbe un peccato se un analogo preconcetto ci negasse la possibilità di godere della possibilità di interpretare un alter ego in modi sempre più coinvolgenti, all'interno dei mondi virtuali che ci aspettano.

GIOCHI COMPUTER

LA PAROLA AL NARRATORE

Vincenzo Beretta si occupa di videogiochi dal 1989. Ha collaborato con quasi tutte le principali riviste specializzate e con il Web, come recensore, opinionista e coordinatore editoriale. È, inoltre, sceneggiatore di fumetti e autore di numerose storie per "Martin Mystere", "Nathan Never" e "Zona X", e di volumi per il mercato francese. Infine, ha lavorato nel campo dei giochi di ruolo, realizzando il GdR ufficiale di "Nathan Never" e contribuendo alla pubblicazione di "Cyberpunk 2020" e "Il Richiamo di Cthulhu". Beretta è interessato alla narrazione in tutte le sue forme e, occasionalmente, tiene seminari sulle sue esperienze nella scrittura creativa. Partecipa, inoltre, a progetti con bambini in età scolare, in cui la creazione di una storia viene usata come stimolo per lo studio e la ricerca in numerosi settori didattici.

Mass Effect 2 semplifica molti degli elementi dei GdR, ma siamo sicuri che ciò danneggi l'interpretazione?

• CAPITANO DI NAVI • MERCANTE • PIRATA • GOVERNATORE •